

Corso di Laurea Magistrale in Design Sistemico **Politecnico di Torino**

TEATRO E COVID-19

La pandemia come impulso per la progettazione di una nuova esperienza di interazione

Tesi di Laurea Magistrale A.A. 2020 | 2021

Candidato

Gianantonio Vecelli

Relatore

Andrea Di Salvo

Introduzione

MASSIMO CACCIARI SULLA CHIUSURA DEI TEATRI



È concepibile una città, una città europea, senza teatro?

Una città europea con il teatro vuoto e dove circola addirittura l'idea che ce ne possa fare a meno? Che è ancora più pericoloso di una situazione in cui per emergenza il teatro è, come ora, vuoto.

Perché non è concepibile una città europea senza teatro: perché nel teatro, da due millenni e mezzo ormai, si rappresenta la città europea, nei suoi conflitti, nelle sue contraddizioni e le sue passioni e le sue intelligenze.

Il teatro europeo è teatro politico! Politica è la tragedia greca, politico è Shakespeare e politico è il nostro Goldoni. Sono politici tutti, teatro politico, teatro che rappresenta passioni, contraddizioni, lacerazioni della città.

E tra lo spettatore e l'attore, che rappresenta questi testi politici, vi deve essere una sim-patia, che non può esistere se non è anche corporea, se non è in gioco anche il movimento del corpo, se non si avverte il corpo.

Il teatro è un cogitare e sentire, è un sentire e cogitare. Se si spezza questo legame tra cogito e sentimento, tra cogito e corpo, tra anima e spirito, se si spezza questo legame, si spezza qualcosa di essenziale della nostra civiltà.

Non è una cosa tra le altre che tace. Così tace un aspetto essenziale della nostra civiltà.

Possiamo impegnarci a comprendere, possiamo dialogare per comprendere questo?

Altrimenti vi è una deriva nelle cose, non c'è dubbio alcuno. E questo avverrà in tutti i settori oggi, da quello della formazione, al teatro, allo spettacolo in genere, vi è una deriva.

Una deriva che ci dice: "beh che valore ha il rapporto simpatico, Pathos? Che valore ha? Non è meglio fare tutto e distanza?"

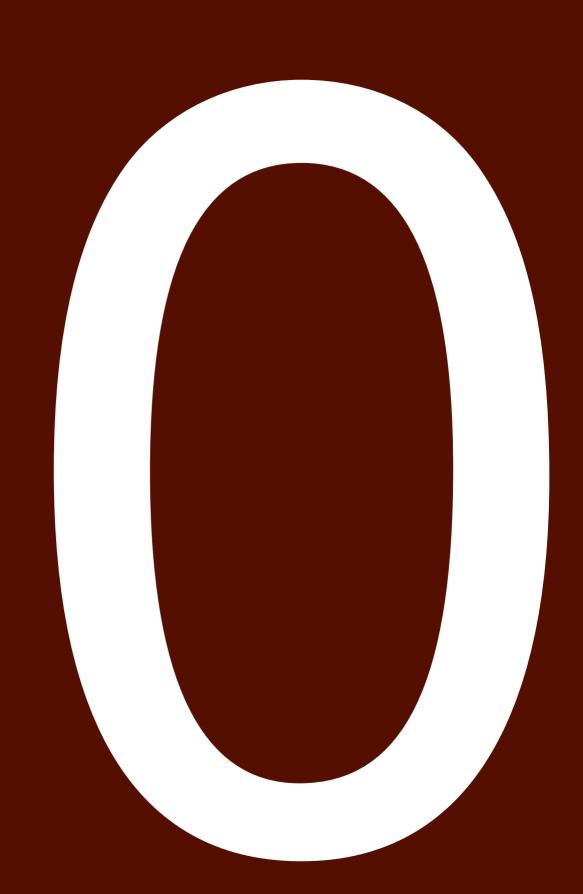
La passione, l'amore che il teatro suscitano, non si può trasmettere a distanza. A distanza si può si può informare. A distanza si possono comunicare delle notizie. Non si possono comunicare quelle passioni che il nostro teatro politico ha sempre suscitato da 2500 anni a questa parte.

INDICE

1 · IL TEATRO	12 16 18 20 28	Caratteristiche Metodo Stanislavskij Definizione I luoghi Rapporto con la tecnologia
2 · IL TEATRO ITALIANO	34 38 54 58 64	Accenni di storia La Commedia dell'Arte Struttura organizzativa Struttura economica Analisi sistemica
3 · COVID-19 E TEATRO	68 74 82 90 92 98 100 106 110	Il virus covid-19 La diffusione sul palco Prime misure governative I numeri della crisi Teatro lockdown Aperture governative Protocollo sanitario Stagione estiva Contagio artisti Nuove chiusure governative
4 · INTERVISTE	116 120 124 134	Metodo Intervistati Insights Esigenze
5 · ACCADEMIA	142 144 146 148 150 166	Accademia Da Ponte Norme igieniche A lezione "dal Casarin" Allernarsi al palco L'arte della maschera Intervista integrale Michele Casarin
6 · PROBLEMATICHE	174 178 180 182 184 186	Pregresse Intrinseche al mestiere Derivanti dai presidi di protezione Dovute al distanziamento tra attori Dovute al distanziamento tra spettator Stato del progetto
7 · CASI STUDIO	190 192	Metodo Analisi

8 · CONCEPT	222	Concept Iniziale
	224	Stato del progetto
	226	Temi
	228	Protezione
	232	Interattività
	236	Aspetti tecnico registici
	242	Tavola sinottica
	244	Primi sketches
	246	Stato del progetto
	248	La maschera come medium
	250	La CdA come forma di fruizione
	252	Concept finale
9 · DESIGN DEL PRODOTTO	256	Protezione
o besidivible i noborito	322	Aspetti tecnico registici
10 · DESIGN DEL SERVIZIO	328	Interattività
10 BESIGNABLE SENTINES	338	Aspetti tecnico registici





ABSTRACT

La tesi si propone di indagare le modalità di interazione, presenti e passate, all'interno del contesto teatrale, al fine di produrre soluzioni progettuali nel campo dell'interaction design.

Queste ambiranno a garantire la salute dei soggetti coinvolti durante la performance e a permettere loro di conservare, se non addirittura amplificare, le proprie modalità di interazione e comunicazione.

L'obiettivo è quello di tutelare e valorizzare un'arte come il teatro che, già prima della pandemia, soffriva di grandi difficoltà economiche e di partecipazione del pubblico e che, con il lockdown, ha dovuto affrontare enormi problematiche a causa della sua essenziale natura sociale.

La tesi si concluderà quindi con l'individuazione di nuovi scenari di interazione, rappresentazione e interpretazione che siano in grado di accogliere elementi della tradizione declinati in modo innovativo e sicuro. The thesis aims to investigate the methods of interaction, present and past, within the theatrical context, in order to produce design solutions in the field of interaction design.

These will aim to guarantee the health of the subjects involved during the performance and to allow them to preserve, if not even amplify, their methods of interaction and communication

The goal is to protect and enhance an art such as theater which, even before the pandemic, suffered from great economic difficulties and public participation and which, with the lockdown, had to face enormous problems due to its essential social nature.

The output of the thesis will be the identification of new interaction, representation and interpretation scenarios that are able to accommodate elements of tradition declined in an innovative and safe way.

NOTA MEDOLOGICA

La tesi utilizza metologie e strumenti del Design Sistemico, Interaction Design e dello Human Centered Design.

Qui accanto sulla destra, possiamo vedere come le fasi progettuali proprie dell'Interaction Design e dello Human Centered Design siano state la base del processo di redazione di questa tesi.

Durante la Desk Research è stata individuata la tematica di riferimento ed analizzata attraverso il materiale presente in sitografia e bibliografia. Si utilizza il termine Desk perchè appunto è una ricerca che viene svolta "da casa", "dalla propria scrivania".

La ricerca sul campo o Field Research è definita invece come un metodo qualitativo di raccolta dati che mira a osservare, interagire e comprendere le persone coinvolte nella tematica di riferimento. La ricerca sul campo comprende una vasta gamma di metodi di ricerca sociale tra cui interviste informali, sondaggi, kit per la rilevazione di informazioni (cultural probes), osservazione diretta e partecipazione limitata in prima persona (nel caso di questa tesi principalmente l'esperienza in Accademia Da Ponte).

Le informazioni ottenute, principalmente soggettive, sono state analizzate e processate al fine di ricavare contenuti di tipo quantitativo utili in fase di progettazione.

Sulla base di questi dati processati e della creazione di un concept, si è potuto sviluppare il progetto di tesi, suddiviso in design del prodotto e design del servizio.

Il metodo di redazione della tesi vuole essere anch'esso fase progettuale. A tal riguardo è stato fatto massiccio uso di citazioni al fine di instaurare nel lettore l'impressione di un dialogo tra persone.

Questo approccio è sembrato adeguato essendo argomento principale della tesi la disciplina che ha fatto del momento diegetico, un'arte.



Questo capitolo cerca di inquadrare il termine teatro, un compito quanto mai difficile vista la complessità della parola.

Si parte con un tentativo di individuazione di quelle che sono le caratteristiche imprescindibili di un'arte così mutevole e dopo di che, a partire dalla definizione di teatro come luogo architettonico, si cerca di capire quali siano stati gli insediamenti presenti e passati di questa arte. A fine capitolo è presente, infine, una breve sezione in cui si analizza l'attuale rapporto tra teatro e tecnologia.



CARATTERISTICHE

1

"Il teatro è da sempre l'incontro tra uno spettacolo vivente e un pubblico altrettanto vivente.

I corpi vivi che si ascoltano, si guardano, si confrontano esistono solo nello spettacolo dal vivo e questa qualità, questa caratteristica è evidentemente cruciale,è un qualcosa di cui abbiamo bisogno, fin dagli albori, dagli esordi, da quello che sappiamo della storia dell'umanità."





IN UN'INTERVISTA PER IL FORMAT RAI "#MAESTRI" LELLA COSTA- ATTRICE, SCRITTRICE E DOPPIATRICE-CI RICORDA, IN TEMPI DI LOCKDOWN, IL RUOLO E LE CARATTERISTICHE DEL TEATRO.

2

"La caratteristica del teatro è che quello che succede, con quella modalità, in quel modo, succede una volta sola.

Una volta sola e mai più. Lo stesso vale per la musica, perchè si va ai concerti?

Perchè nell'essere c'è esattamente questo: la NON RIPRODUCIBILITA',

L'UNICITA'. Perchè tutte quelle persone lì e tutti quelli che stanno sul palco così, non si rincontreranno mai più."

3

"La cosa che dovremmo capire bene, è trovare dei grimaldelli per scardinare quelli che a volte ci sembrano dei meccanismi incomprensibili o magari un po' noiosi. Penso ai ragazzi delle scuole che ogni tanto vengono come deportati a teatro a vedere cose alle quali non sono stati preparati: il teatro ha una liturgia molto precisa, a teatro bisognerebbe sempre andare insieme ad altre persone."



IL METODO STANISLAVSKIJ

IL PENSIERO DEL RIVOLUZIONARIO REGISTA RUSSO COME PUNTO DI PARTENZA PER LA PROGETTAZIONE DI UN'ESPERIENZA TEATRALE

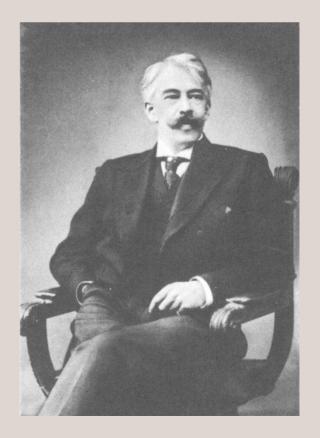
16

La fluidità degli oggetti scenici

Gli oggetti scenici possono non avere tutte le caratteristiche dell'oggetto reale, sta all'attore dargli credibilità.

K. S. Stanislavskij fa l'esempio della lampadina che sembra all'attore l'occhio di un mostro.

Non appena un oggetto reale presente in scena è inserito dall'attore in una struttura di sua invenzione, i molteplici cambiamenti di questo oggetto (il lampeggiare della lampadina, l'accendersi) cominciano a mediare, le immagini fittizie acquistano così un grande carattere persuasivo.



AZIONI FISICHE E IL CORPO

Uno studio attento dei momenti di ispirazione degli attori convinse Stanislavskij della possibilità di una riproduzione volontaria dei sentimenti.

Le azioni fisiche aprono il passaggio ai sentimenti del personaggio della pièce, danno all'artista la possibilità di vivere quei sentimenti come fossero suoi. Le azioni fisiche non hanno bisogno dell'aggiunta" posticcia delle emozioni dell'artista. I sentimenti sorgeranno da sé, non appena le azioni fisiche creeranno un terreno loro propizio.

Per la realizzazione di azioni fisiche naturali, verosimili, all'artista occorrono competenze adeguate: la plasticità dei movimenti, un apparato fisico sensibile e preparato.

Da qui deriva la necessità di un allenamento continuo, di un continuo esercizio delle competenze sviluppate, della loro instancabile pratica e messa a punto. L'insieme delle competenze professionali dell'attore (aspetto esteriore, plasticità, modo di parlare espressivo, capacità di indossare i costumi ecc.) creano una ottimale sensibilità scenica, grazie alla quale l'apparato fisico e vocale dell'attore risultano più adeguati ad esprimere le emozioni del personaggio.

L'INTERAZIONE COL PARTNER

L'attore non si muove mai da solo: tutti gli atti, le emozioni, le azioni del personaggio da lui interpretato, sono legati al comportamento delle persone circostanti.

Se nella vita le azioni umane equivalgono a continui rapporti con le persone circostanti, allora sulla scena l'importanza dei rapporti aumenta immensamente.

K. S. Stanislavskij presterà particolare attenzione al contatto col partner. Il contatto col partner è il canale principale tramite cui l'artista influisce indirettamente sulla sala. Egli esige un contatto sincero, viscerale.

Inoltre, una delle condizioni vincolanti dell'influenza incisiva sul partner è configurata da Stanislavskij nella <u>richiesta di "parlare non all'orecchio ma agli occhi del partner.</u> La natura ha fatto sì che, al momento di un contatto verbale con altri individui, prima vediamo con l'occhio interno su cosa verte il discorso, e solo dopo parliamo di ciò che abbiamo compreso".

Infine, K. S. Stanislavskij aggiunge che nei momenti in cui non si ci si rivolge al proprio partner si interagisce per "irraggiamento" ovvero attraverso micromimica, piccoli significativi movimenti, come possono essere le contrazioni dei muscoli che determinano la cosiddetta espressione degli occhi.

DEFINIZIONE

"Ma andiamo a vedere l'etimo: Teatro, dal greco théatron, <u>é un luogo, architettonico,</u> di raccoglimento di varie persone in attesa di qualcosa che si verifichi."

Carmelo Bene

18



Il teatro Definizione

DIZIONARIO TRECCANI

teatro s. m. [dal lat. theatrum, e questo dal gr. θ ατρον, der. del tema di θε ομαι «guardare, essere spettatore»; <u>la parola greca indicava</u>, oltre che l'edificio per le rappresentazioni drammatiche, <u>anche quello per assemblee e per pronunciare orazioni</u>]. —

1. a. Edificio o complesso architettonico costruito e attrezzato per rappresentazioni sceniche.



TEATRO GRECO

Per teatro greco si intende l'arte teatrale nel periodo della Grecia classica, in particolare il V secolo a.C..

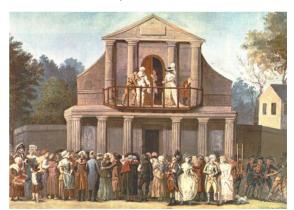
Gli ateniesi dell' Atene classica, per i quali <u>le</u> rappresentazioni erano non solo uno spettacolo ma anche una cerimonia religiosa, conoscevano tre tipi di opere teatrali: la tragedia, la commedia e il dramma satiresco.

Le rappresentazioni teatrali avvenivano ad Atene in occasione di tre feste in onore di Dioniso (dio del teatro, nonchè dell'estasi, del vino e della liberazione dei sensi) che si tenevano durante l'anno.

Dato il suo vasto seguito, <u>il teatro divenne vei-colo di diffusione di idee e problematiche</u> nella vita politica e culturale dell' Atene democratica.



Grotte des Trois-Frères, la maschera e il rito della caccia



1344,La fiera di Saint-Laurent

20

Il teatro I luoghi

Nelle Grotte des Trois-Frères, un uomo veste un cranio di bisonte e delle pelli animali testimoniando uno dei primi momenti di teatro. Si tratta di un rito spirituale, come altri importanti momenti fondamentali della storia del teatro: il teatro greco e il Carnevale della Commedia dell'Arte.

In comune avevano il fatto di riunire le persone all'aperto.

Dopo l'esperienza ibrida del balcone della foire di Saint-Laurent, il teatro si sposta "al chiuso" nelle corti e nelle ville del Medioevo fino ad avere un proprio luogo designato con il Teatro Olimpico, primo di teatro al chiuso d'Europa.



Anfiteatro greco



Il teatro entra nelle stanze della corte



Il Carnevale e il teatro in piazza



1580, il primo teatro al coperto dell'epoca moderna



1682, la Spagna del Siglo d'Oro e il teatro sui carri

Nel Siglo de Oro (1492-1681) emergono due iniziative interessanti: il teatro su carri e quello dei Corrales, cortili circondati da muri di case private dove su un lato veniva allestito il palco.

Nel 1576 nasce il teatro elisabettiano, un grande contenitore aperto a tutti nel quale lo spettatore era finalmente libero, libero di interagire con l'attore, libero di mangiare se ne sentiva il bisogno e di rapportarsi anche a classi sociali differenti. Spostandoci in oriente, in particolare in Giappone, nel XIV secolo si inaugura la tradizione il teatro Nō. Questo fa uso di un palcoscenico "trasportabile" di circa 6 metri di lato, la cui area area è segnata da quattro colonne.



Il Seicento e il teatro dei "cortitili" spagnolo



1576, il teatro Elisabetttiano e la convivialità a teatro

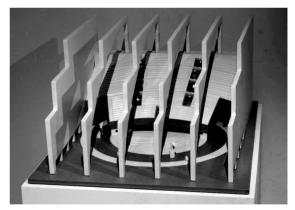


Il teatro Nö giapponese e la piattaforma quadrata del drammaturgo Zeami

LE AVANGUARDIE



Max Reinhardt e l'utilizzo di una chiesa sconsacrata



Il progetto del teatro simultaneo di Szymin Syrkus

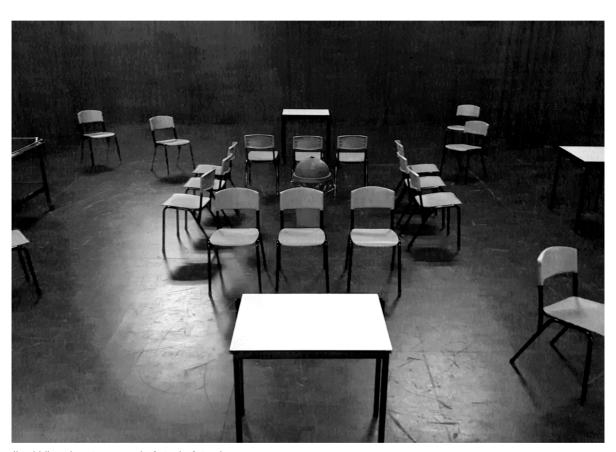
24

Le avanguardie cercano di rompere tutte le regole della tradizione secolare del teatro.

Antonin Artaud per esempio, rivoluzionario drammaturgo, attore, saggista e regista teatrale francese toglie l'attore dal centro d'attenzione a favore dello spettatore, il quale diventa attivo partecipante della scena.

Così facendo si rompono i rapporti tra spazi ereditati a partire dal teatro greco e viene meno l'esigenza di un luogo specifico.

Il teatro quindi può essere fatto ovunque, dentro una chiesa sconsacrata, come fece Max Reinhardt, o dentro uno spazio "nuovo" come il teatro simultaneo di Szymin Syrkus.



Il pubblico al centro secondo Antonin Artaud

IL TEATRO CONTEMPORANEO



Museo teatro

Il teatro I luoghi

26

Con il teatro contemporaneo emerge l'esigenza di estendere l'impatto sociale di questa arte. Teatranti e spettatori si uniscono quindi per la lotta della rivalutazione di aree ed edifici architettonici in disuso. Si supera così anche il "timore" di varcare le porte di un teatro, tante volte visto come un luogo elitario, borghese.

Ci si incontra per un aperitivo o una cena e, nello stesso luogo, si ha la possibilità di assistere

ad uno spettacolo di teatro, spesso poi è seguito da altre forme d'arte come musica e danza. Al fine di avvalorare e ramificare il contributo sociale e culturale del teatro, nascono inoltre iniziative come il "teatro scuola", ovvero la regolare presenza nelle scuole di momenti teatrali, e il "teatro per i musei", in cui attori prestano la propria arte per valorizzare il nostro patrimonio museale e artistico.



Centrale Fies

28

RAPPORTO CON TECNOLOGIA

A metà degli anni '70, Myron Krueger fondò un laboratorio di realtà artificiale chiamato Videoplace . La sua idea con il Videoplace è stata la creazione di una realtà artificiale che circondasse gli utenti e rispondesse ai loro movimenti e azioni, senza essere ostacolati dall'uso di occhiali o quanti. Il videoplace utilizza un hardware, generalmente una videocamera, per registrare il movimento del performer e tradurlo in rappresentazioni di silhouette nella Realtà Artificiale ambiente, che di solito si concretizza nello schermo che costituisce la scenografia. Erede in Italia di guesta tecnica è stato Massimo Cittadini, storico collaboratore di Giacomo Verde

VIDEOPLACE



"Siamo praticamente al telefono 24 ore su 24, 7 giorni su 7 e utilizziamo la tecnologia tutto il tempo come un modo adorabile per sfumare il confine tra realtà e finzione."

Bertie Watkins

Un ologramma è una ricreazione tridimensionale di un'immagine creata usando immagini luminose che fluttuano nello spazio dando prospettiva e profondità. A differenza di un'immagine 3D stereoscopica, che fornisce la percezione della profondità di una fotografia o di un video, la proiezione olografica è una manifestazione dell'oggetto fisico che può essere collocata in uno spazio scenico teatrale o in uno spazio di installazione.

In Italia, un esempio dell'utilizzo di questo tipo di tecnica lo abbiamo nello spettacolo di narrazione "L'albero della felicità" di Giacomo Verde. In questo spettacolo è infatti presente un teatrino video-olografico in cui si susseguono i personaggi della fiaba.

Negli ultimi 30 anni la tecnologia ha avuto una crescita esponenziale per quanto riguarda la sua presenza nella nostra vita quotidiana oltre che nella sua sofisticatezza.

Il teatro, in quanto rappresentazione della vita, non ha potuto quindi fare a meno di introdurla all'interno delle dinamiche del palcoscenico. Very Theatre di Taiwan ha realizzato uno spettacolo in cui i due medium di interazione principali erano video e cellulare. Lo spettacolo parla delle persone che diventano inseparabili da smartphone, tablet e altri dispositivi mobili. All'interno del contesto teatrale italiano, la compagnia Motus e in particolare Silvia Calderoni rappresentano l'avanguardia per quanto riguarda l'utilizzo di hardware sul palco.

OLOGRAMMI



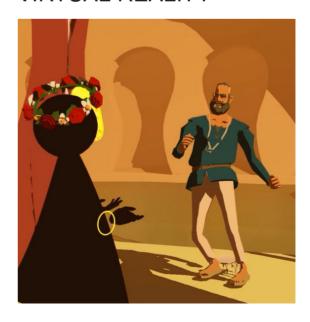
DEVICES



Quando indossiamo gli occhiali VR, il nostro cervello si adatta e crede che le immagini e gli ambienti siano reali. Uno spettacolo teatrale ha sempre trasportato il pubblico in una nuova realtà creata. La realtà virtuale offre a un artista opportunità illimitate per creare una moltitudine di mondi possibili e impossibili, di esistere in spazi, ambientazioni e tempi impensabili.

Da novembre, gli attori si esibiscono in un'esperienza di teatro virtuale chiamata The Under Presents. Il gioco / esperienza è disponibile sui visori Oculus Quest e Rift e ora anche Steam VR. Ci sono performance registrate ma ci sono anche artisti dal vivo che ti invitano a unirti a loro.

VIRTUAL REALITY



La realtà aumentata comprende una moltitudine di tecnologie e implica l'integrazione dello spazio della performance con video, audio e grafica, il tutto per migliorare l'esperienza del pubblico.

Questo è ciò che CoLab ha ottenuto nel loro spettacolo Fifth Column, un thriller di spionaggio che ha messo i membri del pubblico al centro dell'azione e li ha fatti scappare dai cattivi per le strade di Londra. Durante lo spettacolo i membri del pubblico hanno seguito un percorso digitale attraverso la città, accedendo a video che hanno contribuito alla narrazione e sembravano far parte del mondo reale.

Non sono mancati però i problemi logistici.

La Mixed Reality è qualunque tecnologia che unisce elementi reali con elementi virtuali. TheaterVR ha progettato e creato un progetto basato sull'acquisizione e l'integrazione di video stereoscopici (separatamente per l'occhio sinistro e destro) in scene 3D virtuali. La tecnica di ripresa Chroma Key è ampiamente utilizzata nella realizzazione di filmati, ma per la realtà virtuale diventa un nuovo processo.

Un simile video 3D mostra attori reali in un ambiente virtuale invece di modelli 3D animati. Lo spettatore è in grado di muoversi, sentire oggetti virtuali e percepire il tocco dei personaggi. Ciò fornisce un'immersione e un coinvolgimento più profondi negli eventi.

AUGMENTED REALITY



MIXED REALITY



EATRO ITALIANC

Se nel primo capitolo abbiamo cercato di andare a scovare il significato della parola teatro, con questo capitolo andiamo a declinare questo termine nel contesto italiano.

Nonostante le difficoltà nel cercare di riassumere gli avvenimenti teatrali di più o meno 2500 anni di storia, si troverà all'inizio un breve riassunto della storia del teatro in Italia.

Successivamente è presente un'analisi molto più dettagliata della Commedia dell'Arte, da molti definita come la forma di teatro più caratteristica delle produzione italiana. Qui, si incontrerà per la prima volta un personaggio fondamentale per gli sviluppi di questa tesi, il Maestro di Commedia dell'Arte e maschera teatrale Michele Modesto Casarin.

Nelle sue parole, raccolte durante la fase di Field Research, e in quelle di altri importanti personaggi della scena italiana cercheremo di inquadrare meglio questo fenomeno marcatamente italiano.

Nelle ultime 4 sezioni invece si analizza, in maniera quanto più oggettiva possibile, il contesto italiano dal punto di vista economico, organizzativo e sistemico.

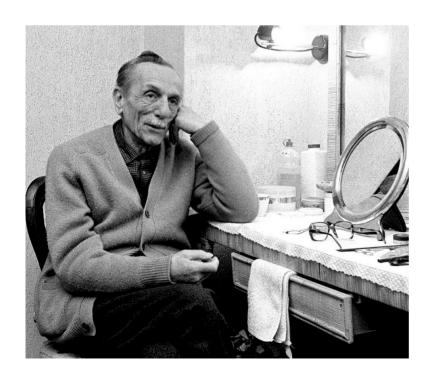


ACCENNI DI STORIA

"Il teatro non è altro che il disperato sforzo dell'uomo di dare un senso alla vita."

Eduardo De Fllippo

34



Il teatro italiano

Accenni di storia

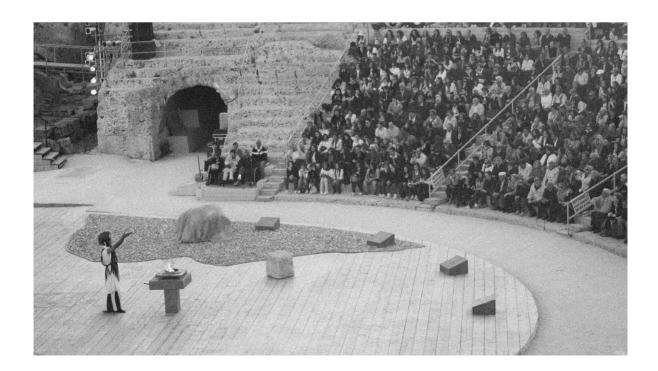
LE ORIGINI

È sempre difficile trovare un'origine precisa di un fenomeno come l'arte drammatica. Se intendiamo per Italia tutta la penisola attuale, comprese le isole, dobbiamo sposare la tesi che l'origine del teatro italiano viene dalla Magna Grecia. I coloni greci siciliani, ma anche campani e pugliesi, portarono dalla madre patria anche l'arte teatrale. I teatri di Siracusa, Segesta, quello di Tindari, il Teatro di Hippana, il Teatro di Akrai, il Teatro di Monte Jato, il Teatro di Morgantina e il più famoso Teatro greco di Taormina, lo dimostrano ampiamente.

Il teatro greco influenzò moltissimo il teatro romano, anche detto teatro latino, che comunque risulta anche godere delle influenze del teatro italico, che proviene invece da popolazioni "autoctone" come ad esempio gli Etruschi, che avevano sviluppato una loro drammaturgia prima ancora dell'arrivo dei greci.

La funzione primaria del teatro non era quella di intrattenere e basta, ma anche e soprattutto di istruire il popolo, rincuorare le masse nei momenti di guerra e farle prosperare in quelli di pace. In qualche modo era anche un mezzo di propaganda e informazione, attraverso cui gli spettatori partecipavano alla vita pubblica e accrescevano i propri animi.

Il teatro continuò sulla stessa linea fino al medioevo quando, con l'affermazione del Cristianesimo la suddivisione dell'Italia e l'avvento di nuovi equilibri sociali, cominciò a tramutarsi in quello che poi oggi chiamiamo teatro moderno.



35



Ferruccio Soleri

36

LA COMMEDIA DELL' ARTE

A Venezia si deve la nascita della Commedia dell'Arte nel XVI secolo. La Commedia dell'Arte è la forma di teatro più caratteristica della produzione italiana e nel suo nome troviamo le origini del professionismo in Italia. A quel tempo infatti le professioni venivano chiamate "arti" e, nell'atto notarile del 25 Febbraio 1545 con cui viene formata la prima compagnia di questa forma di teatro, troviamo per la prima volta proprio l'espressione "Commedia dell'Arte" a certificare ed annettere la Commedia a tutte le altre forme di lavoro presenti nella città di Venezia.

Storicamente la Commedia dell'Arte sarà importante anche per un altro motivo: fà recitare le donne e garantisce loro una posizione professionistica. li ruoli femminili infatti, fino a quel momento, erano stati interpretati da uomini e fanciulli.

In Italia la commedia ha avuto con Goldoni l'ultimo suo grande autore, con il passaggio dalle maschere della commedia dell'arte al personaggio caratterizzato. In seguito, nella seconda metà dell'Ottocento, si afferma sempre più il dramma borghese; i temi di questo dramma sono la famiglia, l'adulterio (il triangolo marito-moglie-amante è uno schema ricorrente), le relazioni sociali e l'incomunicabilità.

Il teatro italiano

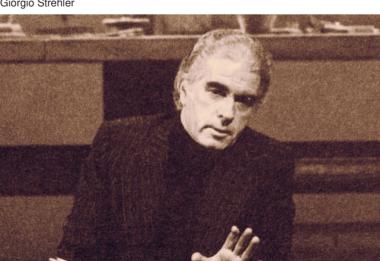
IL TEATRO DELL' ITALIA **UNITA**

Ma è Pirandello (1867-1936) che ha segnato la vera grande svolta del teatro italiano poiché ha portato all'assurdo i ruoli imposti dalla società borghese. Questo autore rimuove la maschera dietro cui ognuno difende le proprie convinzioni, nascondendo se stesso, e mette a nudo la verità, come dimostra il titolo che raggruppa tutta la sua produzione teatrale Maschere nude. Pirandello ha anche introdotto l'innovazione tecnica del "teatro nel teatro" che ha sconvolto la forma drammatica tradizionale.

Dopo il 1861 i cittadini dell'Italia unita parlavano ancora prevalentemente il dialetto ed erano pochissimi quelli che conoscevano l'italiano; così fiorisce in tutte le regioni il teatro dialettale. Ma, il dialetto si è affermato soprattutto in area napoletana grazie ai fratelli De Filippo. I testi di Eduardo (1900-1984), con i suoi personaggi di estrazione popolare o piccolo-borghese, rappresentano situazioni quotidiane cariche di malinconia. Il successo del suo teatro è legato alla capacità dell'autore-attore di interpretare le aspirazioni piccolo-borghesi di un pubblico che si andava emancipando, non senza contraddizioni, attraverso dei personaggi spesso ai margini della società, che tentano un'improbabile scalata sociale. Eduardo riflette nel suo teatro le esperienze vissute direttamente dal suo pubblico raccolto in platea, verso cui manifesta una completa solidarietà.

Nel dopoguerra il regista Giorgio Strehler, insieme a Luchino Visconti, è stato il fondatore della moderna regia in Italia. Negli anni '50 si affermano registi interessanti come Luigi Squarzina, Mario Missiroli, Giancarlo Cobelli, Aldo Trionfo; tra gli anni '70 e '80 i nomi rappresentativi sono Luca Ronconi, Carmelo Bene e Massimo Castri.

Fino a pochi anni fà, la tradizione napoletana restava viva con il figlio di Eduardo, Luca De Filippo, mentre la Commedia dell'Arte riveva una nuova primavera grazie a Dario Fo, Premio Nobel per la letteratura.



Giorgio Strehler

LA COMMEDIA DELL' ARTE

38

"La Commedia dell'Arte è la forma di teatro in assoluto. Nonostante sia datata, è una forma estremamente moderna.

È la forma di teatro che è più rispecchia la società tutt'ora, in quanto rappresenta tipi e caratteri ancora presenti. Questo perché nella Commedia dell'Arte si parla di temi universali: il potere, il sesso, il denaro, ecc. Non c'è forma di teatro ad avere più storia, tanti libri, perché è la base di partenza di tutto il teatro moderno come lo conosciamo."

Michele Modesto Casarin

INTRODUZIONE

La Commedia dell'Arte è, senza alcun dubbio, la forma di teatro caratteristica delle produzione italiana.

Non si trattava di un genere di rappresentazione teatrale, bensì di una diversa modalità di produzione degli spettacoli.

Le rappresentazioni non erano basate su testi scritti ma su dei canovacci, detti anche scenari; in origine, le rappresentazioni erano tenute all'aperto con una scenografia fatta di pochi oggetti.

La commedia dell'arte affonda infatti le sue radici nella tradizione dei giullari e dei saltimbanchi medievali che, in occasione di ricorrenze festive o del carnevale, allietavano corti e piazze con farse, mariazzi (grottesche scenette di vita matrimoniale), "barcellette" (da cui la moderna barzelletta), raccontate e mimate da attori solisti, e con il loro "ridicoloso" modo di parlare, muoversi e vestirsi.

Le compagnie solitamente erano composte da dieci persone: otto uomini e due donne.



LE ORIGINI

"Non si può parlare di Commedia dell'Arte senza parlare di Carnevale. La Commedia dell'arte è l'istitutilizzazione del rito del Carnevale."

Il Carnevale si svolgeva secondo un rito per cui si creava una sorta di monumento in legno chiamato Re Carnevale.

Le persone durante la settimana si recavano presto il luogo dove era stato eretto questo "monumento" per andare ad accusarlo di tutti i mali avvenuti in quell'anno; se c'era la crisi era colpa di Re Carnevale per esempio. Era un processo pubblico al Re Carnevale. Chi faceva questo processo erano dei personaggi mascherati, così potevano dire quello che volevano perchè nessuno li riconosceva (anche la tradizione della maschera di Commedia quindi trae sicuramente origine da Carnevale). A questo processo era presente anche una squadra che difendeva Re Carnevale, dicendo che se la crisi esisteva, era un bene perché i ricchi era più ricchi e i poveri più poveri.

Alla fine il processo finiva sempre con la condanna di Re Carnevale e la messa a fuoco di questa struttura in legno il martedì. Da li poi nasce la tradizione delle ceneri, perché il mercoledì si andavano a raccogliere le ceneri del Re Carnevale e cominciava la Quaresima. La Chiesa con la Quaresima prendeva il sopravvento e si tornava quindi alla vita normale.

Il Carnevale quindi era una festa un po' sovversiva.



Carlo Boso



Michele Modesto Casarin

"Oltretutto la Commedia dell'Arte subisce le conseguenze architettoniche della società in cui nasce, Venezia. Cos'ha di particolare Venezia? Venezia è una città che vive all'aria aperta in quanto in quanto ogni campo di Venezia c'è un pozzo, il pozzo è vita."

L'unico posto lastricato era piazza San Marco.

L'acqua piovana cadeva, andava a nutrire la falde acquifere, e c'era il pozzo e la gente andava a pescare l'acqua li. Tutti i campi e campielli di Venezia hanno un pozzo al centro.

Le case erano fredde, scure, umide, la gente stava fuori. Attorno al pozzo si parlava, si discuteva, si organizzavano affari, si programmavano matrimoni e si giocava.

A testimonianza di ciò, "Il Campiello" di Goldoni, una delle sue opere più fortunate, è ambientato solo all'aperto, intorno al pozzo a sottolineare il ruolo di questo luogo nella vita dei veneziani.

La commedia dell'arte è: architettura, legno, tela, corpo. Stesso materiale che usavano con cui facevano i palchi, costruivano gli arsenalotti. I "Marangoni dell'arsenal", erano personaggi molti in vista perché costruivano le galere, usavano gli stessi materiali per costruire i palchi della commedia corde, legno, tela.

La messa in scena viene fatta per la comunità, in piazza. Il vecchio genitore così borghese si poteva riconoscere nel personaggio del vecchio in scena: "Ti ga raxon, la figlia deve sposarla chi vuole il padre." Mentre le giovani si rispecchiavano nell'attrice che la interpretava, la quale si opponeva al padre. I popolari si sarebbero quindi riconosciuti negli Zanni successivamente, nei servi.



Stefano Perrocco

42

I "BANCHI" DI COMMEDIA

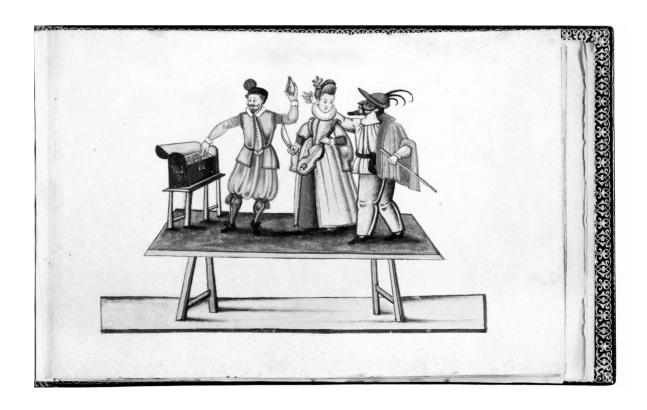
I "banchi" di Commedia dell'Arte sono l'allestimento scenico tipico di guesto tipo di pratica teatrale. Le esibizioni di Commedia dell'Arte si svolgevano in piazza e nacque quindi l'esigenza di strutture che delineassero uno spazio di scena, che possibilmente facessero notare in maniera evidente lo svolgimento di uno spettacolo e che fossero facilmente trasportabili. Se nel teatro greco l'attore è messo in basso, perchè possa vedere che cosa succede sulla scena, i comici di Commedia, che non potevano costruire ogni volta un teatro greco, hanno pensato di mettere loro stessi in alto così da poter essere notati. Gli artigiani veneziani svilupparono quindi delle semplici strutture chiamate "banchi" appunto costituite da due cavalle pieghevoli, molto facili da trasportare, e dei tavoloni da sovrapporre a queste in modo da creare un palco. Per centinaia di anni si perse la tradizione di utilizzare questo tipo di strutture fino a quando negli anni 70', il Maestro di Commedia Carlo Boso propose al Maestro di Maschera Stefano Perocco di recuperare i vecchi disegni e tornare a progettare questo allestimento scenico.

Le strutture realizzate hanno un loro codice: sono in genere alte dal 1,80 ai 2 metri di altezza rispetto alla piazza, il palco è di 4x3

metri (a sua volta costituito da 6 tavole 2x1 metro molto facili da trasportare anche con le barche a Venezia), sono contornate da 3 scale di entrata e uscita e presentano (nel lato opposto rispetto quello del pubblico) due pennoni che salgono a 4 metri che reggono un fondale che simula la casa. Questo fondale "neutro", quindi non illustrato, rappresenta la facciata di una casa e solitamente ha uno strappo che simula la finestra da cui si affacciano gli attori. Il palco quindi rappresenta il fuori, la piazza.

Ogni scala identifica una categoria sociale, quindi ci saranno determinati personaggi che entrano solo da una specifica scala: la scala padronale per esempio, identifica il padrone (di solito la casa è di Pantalone). Le scale quindi hanno anch'esse una funzione drammaturgica. Tutto è codice.

Parlare dei banchi ci permette di parlare anche del perchè le maschere coprono solo i ¾ del viso dell'attore. Se nel teatro greco gli attori hanno maschere a tutto viso e utilizzano addirittura delle protesi, dei "cotugni", zeppe per prendere importanza rispetto al pubblico che stagliato sopra di loro nell'anfiteatro. Con i banchi di Commedia, è l'attore a "guardare da sopra" lo spettatore e quindi cambia il punto di vista. Questo nuovo punto di vista porta lo spettatore ad interagire visivamente sopratutto con la parte bassa del viso dell'attore. Per questo motivo si decide di liberare il mento e la bocca dalla maschera e di aumentare così la capacità espressiva di quella parte.



DRAMMATURGIA

"A livello drammaturgico, la Commedia dell'Arte tiene conto di questa lezione del Carnevale, di questa catarsi in cui per un momento si permette al popolo di stabilire cosa è giusto e l'ingiusto."

Si riprendono sul palcoscenico delle strutture già utilizzate da Plauto e quindi si riproduce la lotta tra vizio e virtù. Al Terzo atto c'è il processo pubblico in cui si prende Pantalone, lo si processa e si fa festa."

I temi drammaturgici erano sempre gli stessi. Il tema centrale era il potere dell'amore, bisogna pensare che erano una società dove era proibito praticamente sposarsi con qualcuno che si ama, tutti i matrimoni erano organizzati. Tutti gli autori di Commedia dell'Arte si sono battuti contro questa piaga che era di obbligare la donna a sposarsi con qualcuno che non amava, che era solo per interesse. Quindi c'era sempre questo contrasto tra il potere dell'amore e l'amore del potere.



Michele Modesto Casarin



Carlo Boso

"La Commedia dell'Arte, nonostante i

Quindi non era il testo che faceva la differenza, non è Shakespeare. Per questo motivo non si parla mai di drammaturgia ma si parla di interpreti: si parla di Andreini, di Martinelli, di Biancolelli, di Fiorilli. Si parla di questi attori che hanno reso quella forma spettacolare.

canovacci fossero macchine da guerra,

non è famosa per la drammaturgia.

gli attori."

La Commedia dell'arte è famosa per

I PERSONAGGI

"E' stata fatta una ricerca sui maggiori canovacci di Commedia dell'Arte e, su 250 di canovacci, in tutti è sempre presente Pantalone o declinato in Magnifico. Si pensa nell'opinione popolare che siano Arlecchino o Pulcinella i più frequenti.
No, è Pantalone ad essere sempre presente, poi c'è Arlecchino, Pulcinella e via via tutti gli altri. Pantalone è sempre presente perchè rappresenta il potere, il demonio, il cattivo."

Michele Modesto Casarin





Marcello Moretti

Derivati da Plauto e Terenzio e riproposti successivamente nelle vicende del primo Cinquecento, i tipi generici della Commedia dell'Arte sono il vecchio sciocco, il servo furbo, il soldato vanaglorioso e la figura dell'innamorato.

Questi personaggi sono cristalizzati nella tradizione della Commedia e ritornano sempre uguali a loro stessi, in ogni messa in scena, con un nome proprio subito riconoscibile dal pubblico.

La cristalizzazione dei personaggi permette agli attori di specializzarsi in un unico ruolo, studiandolo e valorizzandolo al meglio per tutta la vita con le giuste sfumature e divertenti battute che diventano veri e propri tormentoni .

Nella moltitudine di maschere, pensate al fine di rappresentare e quindi attrarre quante più categorie sociali possibili, troviamo diversi personaggi ricorrenti che Andrea Perrucci, nel libro "Dell'arte rappresentativa premeditata e all'improvviso" pubblicato a Napoli nel 1699, cerca di individuare e segnalare come principali.

Pantalone



È il mercante veneziano che si rende ridicolo per i suoi desideri sessuali che contrastano fortemente con la sua vecchiaia.

Pantalone infatti inizialmente insidia le giovani innamorate, le cortigiane, più spesso le servette della commedia.

Nasce all'improvviso, con la nascita stessa della commedia, e attraversa quasi indenne tre secoli. Supera anche la riforma della commedia di Goldoni, perdendo però il suo aspetto più comico per conformarsi alla più rassicurante figura del padre burbero, avaro, conservatore dei "I rusteghi" e del "Sior Todero brontolon".

Graziano



Conosciuto anche con il nome di Balanzone, è una maschera di origine bolognese.

È il classico personaggio "serio", saccente e presuntuoso. Si tratta di un dottore in Legge: egli è infatti la caricatura del dotto e tronfio leguleio bolognese. Il suo stesso nome è la storpiatura dialettale di bilancione, bilancia, simbolo della Legge.

Uomo dalle guance rubizze, ha una grossa pancia ed è solito gesticolare molto. Calza una piccola maschera che ricopre solo le sopracciglia e il naso, appoggiandosi su due grandi baffi. Indossa l'abito dei Professori dell'Università di Bologna: toga nera, colletto e polsini bianchi, gran cappello, giacca e mantello.

I Giovani Innamorati



Sono giovani, belli, eleganti, incipriati, colti, nobili, raffinatamente nutriti e sono innamorati dell'Amore. I Canovacci di Commedia vertono sull'impossibilità del loro matrimonio per i loschi affari dei Vecchi. I Servi si schierano sempre dalla loro parte. Alla fine l'Amore trionfa (a parte nel Finale Gotico dove in un crescendo di morti muoiono loro al culmine del sacrificio d'amore.) Non hanno relazione con il denaro. Non hanno relazione con la sessualità. Sono sinceri ma ci mettono molto per dirlo.

I Capitani



Modellati sull'archetipo del Soldato Fanfarone di Plauto, i Capitani sono protagonisti di avventure in giro per il mondo e rappresentano i rivali in amore che finiscono sempre scherniti, delusi e sbeffeggiati dagli Innamorati.

Con nomi "paurosi" come Capitan Spaventa o Fracassa, si esprimono in maniera magniloquente, con vari dialetti o addirittura con accenti spagnoli, rappresentando una satira contro gli Spagnoli al potere in gran parte d'Italia.

Celebri capitani del palco furono Francesco Andreini con Capitan Spaventa e Silvio Fiorillo con Capitan Matamoros, che tratteggiarono due personaggi con la stessa derivazione ma estremamente differenti tra di loro. Mentre Capitan Matamoros è borioso, spaccone e sostanzialmente ridicolo, Capitan Spaventa è la controparte seria e sognatrice di nobile animo e alti sentimenti, quasi un sognatore.

I Servi



Lo sciocco combina guai Arlecchino e l'alter ego astuto Brighella, che parlano in dialetto bergamasco. Pur non indossando sul volto una maschera al gruppo dei servi si aggiunge anche Colombina, l'astuta e scaltra cameriera fidanzata di Arlecchino.

Arlecchino e Brighella incarnano dello Zanni, uno fra i personaggi più antichi che troviamo nelle dispute nelle piazze medievali e talvolta tra i diavoli delle sacre rappresentazioni.

Non a caso uno dei primi nomi con cui veniva denominata la Commedia dell'Arte era proprio "Commedia degli Zanni". Il nome è la versione veneta di Gianni, nome diffuso tra i servitori dei nobili e dei mercanti e rappresentava in maniera generica la figura del villano spinto da passioni istintive e primordiali come la fame (caratteristica peculiare di Arlecchino). Indossava una semplice maschera di cuoio, un cappello con visiera lunga e un costume a falde larghe che ricordava l'abito dei contadini nei campi.

Con il definirsi della professione teatrale anche il personaggio dello Zanni sale di livello fino a sdoppiarsi nella figura del servo astuto e di quello sciocco.

L' ANDARE ALL' IMPROVVISO



"Per arricchire la dimensione teatrale della Commedia dell'Arte, è importantissimo è l'andare all'improvviso.

Si pensa che l'andare all'improvviso sia una qualche dote particolare di qualche singolo attore. No, l'improvvisazione è il risultato di una conoscenza e di un bagaglio straordinario.

Personalmente, a volte, io fingo di improvvisare ma uso il bagaglio che ho acquisito in 35 anni di lavoro e che ho rubato ad altri che ho ascoltato.

Ogni tanto quindi tiro fuori delle cose che sembrano proprio nate lì, ma che ho nella mia tasca, in abbondanza. Così facevano gli attori della Commedia dell'Arte.

Naturalmente, c'era anche una dote di acchiappare ogni fatto.

Uno dei fatti determinanti era l'incidente. L'incidente è ciò che permette di uscire dal palcoscenico e proiettarsi sul pubblico, distruggendo la quarta parete, confine tra il teatro tradizionale e il teatro della Commedia dell'Arte."

Dario Fo

Ciò che si evince quindi è che l'improvvisazione non va intesa in senso stretto. Gli attori non recitano "a braccio", in maniera totalmente spontanea ma sottostanno ad una tecnica consapevole e ben studiata, frutto di anni di allenamento.

Ogni attore inoltre può contare su tre fattori.

Il primo è il fatto che l'artista ha "un ruolo fisso" ovvero sceglie un personaggio che porterò avanti praticamente per tutta la sua carriera, con il vantaggio di una resa artistica più sicura.

Il secondo è l'uso dei "generici". Essi sono un bagaglio di battute, chiuse, lazzi comici, monologhi, tormentoni che vengono mandati a memoria e che si adattano con poche varianti alle varie commedie. Francesco Andreini nel 1607 dette alle stampe "Le bravure del Capitano Spavento", una raccolta dei generici da lui creati e utilizzati per il ruolo fisso del Capitano.

Infine l'ultimo strumento che aiuta l'attore di Commedia nell'improvvisazione è il canovaccio. Detti anche scenari, soggetti o favole rappresentative. Proprio come lo strofinaccio da cucina in tela di canapa a trama molto rada da cui prendono il nome, i canovacci sostituiscono il testo, riportando un riassunto dell'intreccio a grandi linee, indicando le scene, gli oggetti utili e i personaggi che prendono parte alla vicenda ma evitando di riportare le battute, lasciate all'improvvisazione degli attori.

La composizione di questi scenari diventa un vero e proprio banco di prova per molti talentuosi artisti che oltre a recitare si impegnano anche come scrittori per la scena.

IL GRAMMELOT E L' ESTERO



"I comici della Commedia dell'Arte furono, ad un certo punto, costretti ad andarsene dall'Italia.

Questo perchè ad un certo punto il potere italiano non sopportava più la loro ironia e il loro gioco. Il loro gioco satirico. Questa si è rivelata essere la grande fortuna della Commedia dell'Arte: costretti com'erano gli attori ad andare in Germania, Francia, Spagna, Inghilterra, Olanda, Polonia hanno arricchito enormemente il proprio bagaglio.

Soprattutto hanno arricchito la loro espressività: sono stati costretti ad inventarsi d'acchito un linguaggio che potesse essere compreso da chi che sia. Questo ha portato alla nascita del Grammelot.

La parola Grammelot deriva dal bergamasco 'gramlotto' che significa 'parlare onomatopeico'. Significa dire suoni che non hanno valore intrinseco ma lavoro proiettato."

Dario Fo



"Il Grammelot non fu però l'unico metodo espressivo sviluppato: accanto ad esso ebbe un ruolo molto importante lo sviluppo di una fisicità ancora più comunicativa."

Carlo Boso

STRUTTURA ORGANIZZATIVA

COMPAGNIE TEATRALI

Sono imprese di produzione a tutti gli effetti che non possiedono una sede fissa ma svolgono le loro attività attraverso l'ospitalità che ricevono dalle strutture teatrali.

Oltre alla produzione dei propri spettacoli, le compagnie teatrali si occupano anche della distribuzione e di conseguenti fasi organizzative.



Vista la sua storia il teatro italiano è un teatro di compagnie di giro.

Il capocomicato è rimasto fino al 1947 la principale forma del teatro italiano, prima di essere soppiantato dal sistema degli stabili. Ed è sotto forma di compagnia che si presentano principalmente i gruppi teatrali.

Le compagnie si suddividono in professionistiche e amatoriali. Tra le similitudini principali, si può notare che entrambe si concentrano maggiormente su piccole platee e cercano di valorizzare il territorio. Per quanto riguarda le differenze, in primo luogo, il teatro amatoriale non

è la principale fonte di sostentamento di coloro che lo praticano: esso è un impiego di tempo libero, e per questo spesso ha a disposizione meno fondi e una visibilità inferiore rispetto ai professionisti. Questo deriva anche dal fatto che il teatro amatoriale non gode della rappresentanza delle istituzioni pubbliche.

Andiamo però ad illustrare le diverse tipologie di strutture teatrali del panorama italiano, che si distinguono per le fasi comprese nelle loro attività.

Possiamo suddividere le imprese teatrali (diverse dalle strutture) in:

TEATRI DI PRODUZIONE E DISTRIBUZIONE

Organizzazioni dotate di una sede fissa, all'interno dei quali si svolgono le attività di produzione e di distribuzione dei propri spettacoli e l'ospitalità di spettacoli altrui; è quindi prevista la gestione complessiva dello spazio mediante la programmazione di un cartellone, che si può paragonare ad una linea di prodotti creati e/o commercializzati dall'organizzazione.

TEATRI D'ESERCIZIO

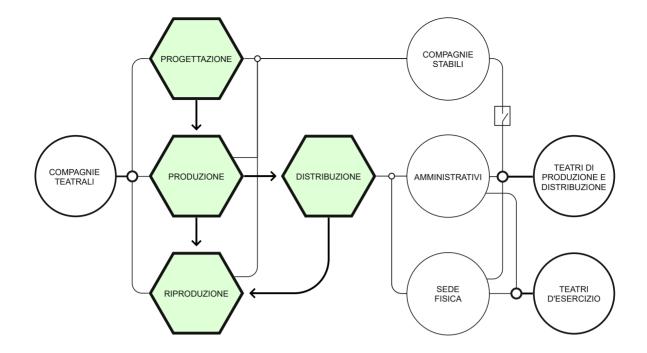
Organizzazioni dotate di una sede fissa in cui ospitano le compagnie e gli artisti, occupandosi quindi soltanto di distribuzione.

Può capitare che questo tipo di realtà comincino assumendo solo questa funzione, per poi cominciare a produrre spettacoli al proprio interno, cambiando così catalogazione.

2







La filiera teatrale italiana, relazione tra le imprese e i processi che la costituiscono. Elab.: Bastia E. (2011), Il Marketing Management nelle imprese di Performing Arts [Tesi di Dottorato, Università Degli Studi Di Milano-Bicocca], figura 1.4, p.42.

56

Testo tratto da: Bastia E. (2011), Il Marketing Management nelle imprese di Performing Arts [Tesi di Dottorato, Università Degli Studi Di Milano-Bicocca], p.48-59.

In maniera più specifica, si possono invece distinguere le strutture teatrali propriamente dette (vale a dire quelle che rientrano nei punti 2 e 3 precedentemente descritti) in diverse categorie:

- **A. Teatri stabili:** furono istituiti nel 1947 come risposta alla necessità democratica di teatro, assolvendo alle funzioni di produrre spettacolo e di gestire lo spazio ospitando spettacoli esterni.
- **B. Teatri Comunali:** rappresentano la tipologia di struttura più espressiva dal punto di vista della qualità degli spazi, del ruolo che rivestono nello sviluppo della cultura a livello locale, della rilevanza all'interno del tessuto distributivo nazionale.

I comunali accolgono le attività che i Comuni organizzano presso teatri, sale private o spazi non teatrali in assenza di una sede propria. Questi teatri sono realtà diversissime per disponibilità economiche, numero e genere degli spettacoli programmati, sulle quali viene proiettata una visione di servizio pubblico che ha assunto una forma sempre più articolata: i comunali programmano attività di prosa a fianco di quella concertistica, lirica, di danza, di teatro per ragazzi, tentando di equilibrare l'offerta di classici con quella di repertori contemporanei.

C. L'esercizio teatrale privato: la notevole incidenza pubblica nel sistema teatrale italiano e l'affermazione crescente della stabilità si contrappongono all'esercizio teatrale di carattere esclusivamente privato, di proprietà di persone fisiche o di società.

Questi teatri sono numerosi nelle grandi città e generalmente presentano un'offerta piuttosto differenziata, mentre rappresentano un punto di riferimento per le compagnie teatrali dal momento che la stabilità (appunto la presenza di compagnie interne) è un ostacolo per la circolazione delle compagnie che rischiano così di rimanere escluse dalle città.

I teatri privati sono le strutture che raccolgono i massimi incassi, le più alte quote di abbonamento, i periodi più lunghi di rappresentazione di un singolo spettacolo, il miglior rapporto di presenze medie e capienza della sala. Questo avviene perché questi teatri hanno solitamente una programmazione di natura commerciale, come ad esempio i musical o gli spettacoli di grande richiamo.

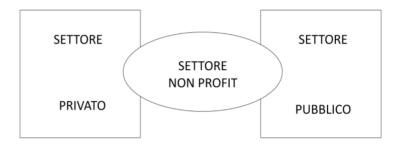
Tuttavia sarebbe sbagliato vederne solo la componente convenzionale, la tendenza ad ospitare solo prodotti dal successo pressoché sicuro, e non valutare la frequente capacità di coprire in maniera efficace per il rapporto col pubblico ed efficiente dal punto di vista della gestione gli spazi culturali di grandi città.

D. Le fondazioni lirico-sinfoniche: le fondazioni liriche o teatri dell'opera sono nate in Italia di recente, in seguito alla trasformazione degli enti lirici in fondazioni di diritto privato. A partire da 13 enti autonomi lirici e istituzioni concertistiche si è arrivati a 14 fondazioni.

Custodi della tradizione operistica e sinfonica italiana, godono di grande prestigio anche a livello internazionale. Lo spettacolo che questi teatri offrono si caratterizza per la complessità dell'allestimento artistico e per i costi elevatissimi (i più alti del settore), dal momento che vi fanno parte diverse forme di espressione: canto, musica orchestrale, coro, danza, coreografie, costumi e scenografie particolarmente elaborati.

Per questo motivo l'opera in Italia è sempre stata la maggiore beneficiaria delle sovvenzioni pubbliche, nonostante le caratteristiche del mercato, che vedono un numero limitato di spettatori (un quarto rispetto agli spettatori della prosa e due terzi rispetto a quelli della musica classica).

STRUTTURA ECONOMICA



L'interdipendenza settoriale tra i tre settori.

Fonte: Bastia E. (2011), Il Marketing Management nelle imprese di Performing Arts [Tesi di Dottorato, Università Degli Studi Di Milano-Bicocca], figura 1.7, p.54.

58

Testo tratto da: Bastia E. (2011), Il Marketing Management nelle imprese di Performing Arts [Tesi di Dottorato, Università Degli Studi Di Milano-Bicocca], p.48-59.

Le organizzazioni culturali in Italia, teatro compreso, rientrano quasi interamente nella sfera del non profit, pur assumendo connotazioni che le pongono trasversalmente ai tre settori, motivo per cui sono necessarie alcune precisazioni.

L'essenza dell'attività del terzo settore o non profit è tale per cui essa non è direttamente controllata dallo stato o dal privato e allo stesso tempo gode di finanziamenti sia pubblici che privati.

In quest'ultimo caso essa incarna il senso di responsabilità del privato cittadino nei confronti del benessere degli altri individui che vi partecipano, rappresentando un punto di incontro tra impresa privata e bisogno pubblico.

Nello stesso tempo, tuttavia, esiste un rapporto dicotomico tra imprese culturali e collettività nel suo complesso, la quale, seppure destinataria primaria delle attività artistiche e culturali poste in essere da queste organizzazioni, si rivela contraddittoriamente incapace, attraverso i soggetti che la rappresentano a livello statale o locale, di garantirne la persistenza nel tempo.

Se nella terminologia questo tipo di organizzazioni dovrebbero essere libere da un diretto controllo, in termini finanziari esse sono spesso ben lontane dall'essere indipendenti, necessarie di supporti da parte di diversi dipartimenti statali e/o business privati. Questo stato problematico del settore non profit, che esiste per garantire servizi che rimarrebbero altrimenti facilmente trascurati, è divenuto più acuto negli ultimi 30 anni, quando si è visto lo stato delegare progressivamente una serie di attività, lasciando la copertura di molti aspetti della vita sociale e culturale sulle spalle del settore non profit.

Un'organizzazione che si propone di offrire cultura come può essere un teatro si inserisce in questo settore, prevedendo la vendita di un servizio e quindi comprendendo un'attività commerciale ma senza che questa sia il suo focus principale, che rimane incentrato sul perseguimento di finalità artistiche ed educative.

Alessandro Giglio, Presidente del Teatro Italiano

17.469

Lavoratori nel settore teatro Fonte: MiBAC, 2004

9.596

Attori nel settore teatro Fonte: MiBAC, 2004

85.910

Spettacoli andati in scena Fonte: SIAE, 2018

231 MLN

Volume d'affari del teatro Fonte: SIAE, 2018



I FUS

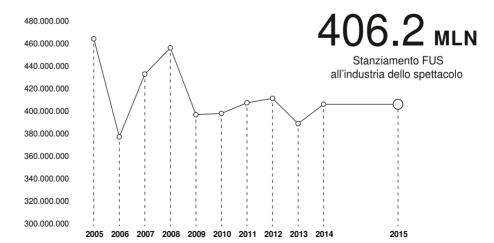
Testo tratto da: Nobile C. (2014), La rete del valore nell'attività teatrale: Analisi del caso del Teatro Lux di Pisa [Tesi Magistrale, Universitá Degli Studi Di Pisa].

Con la legge n. 163 del 1985 viene istituito il Fondo Unico per lo Spettacolo (FUS) "per il sostegno finanziario ad enti, istituzioni, associazioni, organismi ed imprese operanti nei settori delle attività cinematografiche, musicali, di danza, teatrali, circensi e dello spettacolo viaggiante, nonché per la promozione ed il sostegno di manifestazioni ed iniziative di carattere e rilevanza nazionali da svolgere in Italia o all'estero".

I criteri e modalità di concessione dei contributi FUS sono disciplinati dal Decreto Ministeriale n 332 del 27 luglio 2017, il quale prevede la presentazione di un progetto triennale e di un programma annuale per coloro le cui istanze triennali sono state approvate. Requisito indispensabile di accesso ai contributi FUS è il comprovato svolgimento professionale dell'attività. Per le attività di musica e danza, e per le attività di promozione, i soggetti richiedenti inoltre non devono avere scopo di lucro.

Il finanziamento dello stato per lo spettacolo è servito a proteggere le istituzioni finanziate da una inevitabile "malattia dei costi". Allo stesso modo lo spirito del legislatore è stato col tempo disatteso, in quanto la protezione ha portato in certi casi all'ingessamento delle procedure e delle pratiche produttive ed a disuguaglianze dovute al metodo di ottenimento dei finanziamenti (come la garanzia di un progetto triennale) vista la varietà della proposta sul territorio nazionale (Maselli A.R. e Stampo G., 2005).





Stanziamento complessivo del FUS: serie storica 2005-2015. Fonte: Relazione sull'utilizzazione del FUS (2005-2013) e Decreti del Ministero dei Beni e delle Attività culturali e del Turismo (2014 e 2015).



44,3 % Fondazioni lirico sinfoniche

19.5 % Attività cinematografiche

14,0 % Attività musicali

2,8 % Attività di danza

1.6 % Residenze e Under35

1,1 % Attività circensi / spettacolo viaggiante

0,2 % Osservatorio dello Spettacolo

0,01 % Comitati e Commissioni

Ripartizione dello stanziamento FUS per l'anno 2015. Fonte: Decreto del Ministero dei Beni e delle Attività culturali e del Turismo, (marzo 2015).

61

Il primo grafico illustra l'andamento dei fondi stanziati per lo spettacolo dal 2005 al 2015. Da una cifra di partenza pari a 464.487.464 di euro nel 2005 si arriva nel 2015 a uno stanziamento pari a 406.229.000 di euro (identico a quello per il 2014). Il picco più basso si registra nel 2006 con 377.301.871 di euro e, nel corso dei dieci anni i milioni di euro destinati allo spettacolo saranno sempre inferiori a quelli del 2005.

Nel secondo grafico, si osserva come il FUS sia ripartito fra i diversi ambiti in misura non inferiore al 45% per musica e danza, 25% cinema, 15% teatro di prosa, 1% ad attività circensi e spettacolo viaggiante e la rimanente quota viene destinata al suo stesso funzionamento e ad interventi integrativi.

Nel 2015, inoltre, quasi la metà dello stanziamento del Fondo Unico per lo Spettacolo è destinato alle Fondazioni lirico-sinfoniche. Subito dopo attività cinematografiche e attività teatrali.

L' ammontare complessivo del FUS per la prosa è più o meno pari a 60 milioni di euro. Quattro organismi hanno diritto per legge, ovvero "a prescindere", a una quota del FUS: Biennale di Venezia e INDA (almeno l'1% ciascuno), e possono ricevere contributi per produzioni con ex allievi e scambi internazionali la Accademia Nazionale "Silvio D'Amico" e Accademia Nazionale di Danza.

L' APPORTO DELLE REGIONI

Testo tratto da: Nobile C. (2014), La rete del valore nell'attività teatrale: Analisi del caso del Teatro Lux di Pisa [Tesi Magistrale, Universitá Degli Studi Di Pisa].

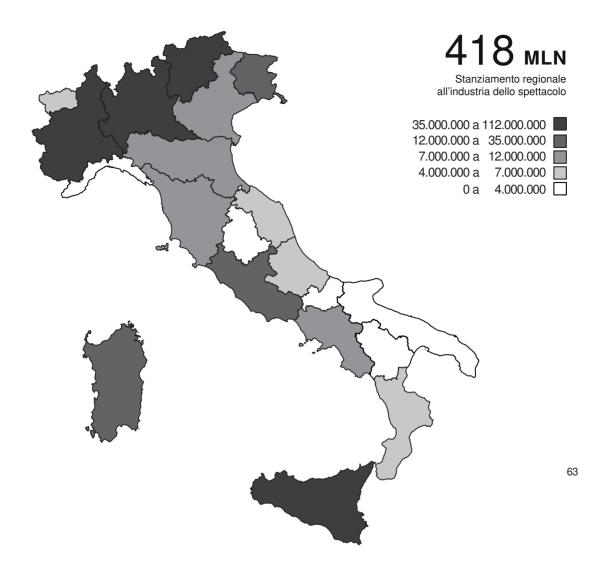
La legge n. 382 del 1975 (a titolo "Norme sull'ordinamento regionale") stabilisce che le regioni "possano legiferare sulle attività di promozione educativa e culturale attinenti precipuamente alla comunità regionale". Le Regioni elaborano provvedimenti legislativi a sostegno delle attività dello spettacolo e soprattutto la Toscana e l'Emilia Romagna favoriscono l'attività delle cooperative teatrali, fondano circuiti regionali di distribuzione, costituiscono nuovi teatri a gestione pubblica.

Con la Legge costituzionale 18 ottobre 2001, n. 3, vengono ridisegnati i confini tra gli ambiti di competenza esclusiva dello Stato e gli ambiti in cui possono legiferare le Regioni (legislazione concorrente), a condizione che, le leggi regionali non siano in contrasto con quelle statali vigenti in materia. Nello specifico, sono riconosciute come materie di legislazione concorrente "valorizzazione dei beni culturali e ambientali e promozione e organizzazione di attività culturali".

Questo provvedimento, carente di linee guida per uno sviluppo coordinato e finalizzato ad un equilibrio nazionale, crea, piuttosto, grosse differenze tra le Regioni, che hanno caratteristiche e risorse differenti e non paragonabili tra loro. Ciò genera, per gli addetti ai lavori, notevoli difficoltà e continui adattamenti ai diversi contesti e alle diverse opportunità.



Aldo Moro, Presidente del Consiglio nel 1975, anno in cui entrarono in vigore "Norme sull'ordinamento regionale"



La spesa regionale per lo Spettacolo nel 2004. (Fonte: Elaborazioni Osservatorio dello Spettacolo)

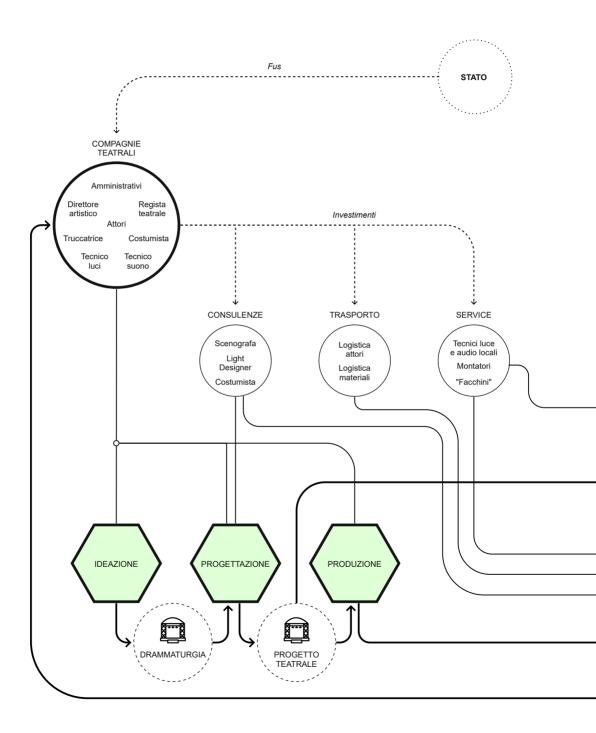
Testo tratto da: Maselli A.R. e Stampo G., (2005), Analisi della gestione dei flussi finanziari per il settore dello spettacolo dal vivo con particolare riferimento alla difformità tra erogato ed effettivo investimento nelle singole attività. Nel 2005, le regioni italiane spendevano complessivamente circa 418 milioni di euro, pari a circa il 28% del totale della spesa pubblica, nello spettacolo dal vivo.

La schema precedente evidenzia gli squilibri territoriali presenti sul territorio italiano e la netta prevalenza di alcune aree del paese rispetto ad altre.

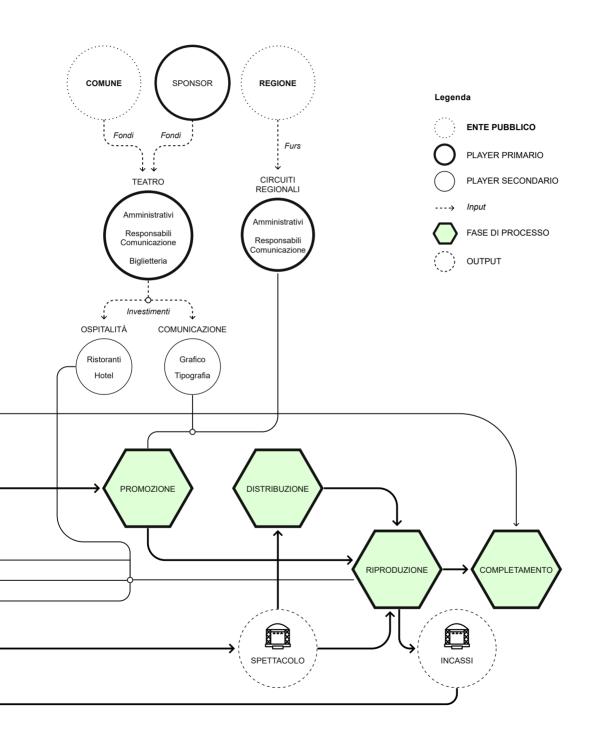
Le regioni che spendono di più in spettacolo sono quelle del Nord, in particolare il Trentino Alto Adige, la Lombardia e il Piemonte, mentre ad eccezione della Liguria tutte le altre regioni del Nord Italia si posizionano ai primi posti.

A farne le spese sono i residenti delle aree del Sud Italia, con eccezione della Sicilia, la maggior parte delle quali non supera i 7 milioni di euro di budget annuale.

ANALISI SISTEMICA



DAL DESIGN SISTEMICO GLI STRUMENTI PER ANALIZZARE UN QUADRO COMPLESSO COME QUELLO DEL TEATRO.



TEATRO COVID-19

Nella prima parte di questo capitolo è presente una breve panoramica sul virus Covid-19.

Dopo di chè andiamo un po' più nello specifico con tre studi internazionali che hanno molto da dire, a nostro avviso, sulle modalità di diffusione del virus sul palcoscenico.

Dopo questa sezione, comincia una parte in cui cerchiamo di comprendere quali meccanismi di azione-reazione si sono venuti a creare all'interno del teatro in seguito ai provvedimenti governativi intrapresi nel 2020.

Come vedremo si possono individuare 3 fasi: nella prima abbiamo la chiusura totale verso ogni forma di pratica teatrale, nella seconda c'è una parziale riapertura e nella terza una nuovo termine dell'attività.



IL VIRUS COVID-19

"La prossima guerra che ci distruggerà non sarà fatta di armi ma di malattie. Spendiamo una fortuna in deterrenza nucleare, e così poco nella prevenzione contro una pandemia, eppure un virus potrebbe uccidere milioni di persone e causare una perdita finanziaria di 3.000 miliardi in tutto il mondo."

Bill Gates, Ted Conference 2015



Covid-19 e teatro

Il virus Covid-19

La COVID-19, acronimo dell'inglese COronaVIrus Disease 19, è una malattia infettiva respiratoria causata dal virus denominato SARS-CoV-2 appartenente alla famiglia dei coronavirus.

I coronavirus (CoV) sono un'ampia famiglia di virus respiratori che possono causare malattie da lievi a moderate, dal comune raffreddore a sindromi respiratorie come la MERS (sindrome respiratoria mediorientale) e la SARS (sindrome respiratoria acuta grave). Sono virus RNA a filamento positivo, con aspetto simile a una corona al microscopio elettronico (da qui il loro nome).

Al 13 dicembre 2020 il suo tasso apparente di letalità è del 2,23%. Il periodo di incubazione mediamente è di 5,2 giorni (IC 95% 4,1 - 7,0 giorni) con il 95° percentile di 12,5 giorni. Per questo motivo è stato indicato un periodo di isolamento di 14 giorni dalla possibile esposizione a un caso sospetto o accertato.

Durante il periodo di incubazione si è contagiosi, successivamente possono comparire i sintomi.

I primi casi sono stati riscontrati in Cina nella Città di Wuhan durante la pandemia di COVID-19 del 2019-2021. In Italia il virus "arriva" nel lodigiano il 21 febbraio 2020.

Una data che, da lì in poi, pochi italiani scorderanno.



69



Annalisa Malara, anestesista di Codogno che, forzando i protocolli, ha scoperto il paziente 1 della grande pandemia.

70

SINTOMI

I sintomi dell'influenza, almeno in una fase iniziale, sono molto simili a quelli di altre infezioni respiratorie, compreso il nuovo coronavirus SARS-CoV-2. Il virus colpisce principalmente il tratto respiratorio superiore e inferiore ma può provocare sintomi che riguardano tutti gli organi e apparati.

I sintomi simil-influenzali più frequenti sono: febbre, tosse, cefalea (mal di testa), dispnea (respiro corto), artralgie e mialgie (dolore ad articolazioni e ai muscoli), astenia (stanchezza) e disturbi gastrointestinali quali la diarrea; sintomi caratteristici della patologia COVID-19 sono l'anosmia (perdita dell'olfatto) e l'aguesia (perdita del gusto), transitorie.

Nei casi più gravi può verificarsi una polmonite, una sindrome da distress respiratorio acuto, sepsi, shock settico e una tempesta di citochine fino ad arrivare al decesso del paziente.

In oltre la metà dei casi l'infezione decorre in maniera del tutto asintomatica e in circa un terzo dei casi presenta sintomi simil-influenzali (forma pauci-sintomatica). In una minoranza di casi (circa 5-6% dei casi) invece la malattia può manifestarsi in forma moderata o grave.

Chi si ammala gravemente e presenta difficoltà respiratorie ha bisogno del ricovero in ambiente ospedaliero.

I dati preliminari provenienti dall'UE/SEE mostrano che circa il 20-30% dei casi di COVID-19 vengono ospedalizzati e il 4% sviluppa una forma grave della malattia.

I tassi di ospedalizzazione sono più elevati per le persone di oltre 60 anni e per quelle con patologie sottostanti.



Andrea Crisanti è un professore di parassitologia molecolare all'Imperial college di Londra, rientrato in Italia nel 2019, come direttore del Laboratorio di Microbiologia e Virologia dell'Università (e azienda ospedaliera) di Padova.

Il 29 gennaio 2020, ad un mese dalla insorgenza in Italia del Covid-19, decide di usare una parte dei fondi a sua disposizione all'Imperial College (13 milioni di euro in totale, ndr), per comprare i reagenti necessari a sviluppare tamponi. Lo stesso giorno, in controtendenza netta e isolata con le indicazioni dell'Organizzazione mondiale della Sanità (Oms), Crisanti viola il protocollo e decide di fare i tamponi anche ai soggetti asintomatici. Lo fa attraverso una lettera: «... anche in assenza di sintomi contattare questo numero di telefono e fissare un appuntamento per indagini di laboratorio». Era un appello a tutti gli studenti, docenti e ricercatori padovani di rientro dalla Cina, del quale aveva informato il rettore Rosario Rizzuto.

La presenza di reagenti e il test sugli asintomaci hanno fatto la differenza all'inizio dell'epidemia: il Veneto ha potuto fare fino a 2.500 test al giorno.

Il contributo del professor Crisanti non si fermò li. Alla fine di marzo, fece forti pressioni perchè ci fosse un passo avanti dal punto di vista tecnologico. Fu così che a marzo, su suo consiglio, l'Ospedale di Padova, acqquistò una macchina tech statunitense che poteva analizzare fino a 9.000 tamponi al giorno.

Il Dottor Crisanti ha avuto grandi meriti anche per quanto riguarda la ricerca sul virus: il suo studio e screening completo della città di Vo', la città del primo morto in Italia, è stato uno dei primi casi di laboratorio a cielo aperto del mondo.

MODALITÀ DI DIFFUSIONE

Anche il nuovo coronavirus responsabile del COVID-19, come altri di questa famiglia, può essere trasmesso tramite un contatto stretto con un caso probabile o confermato.

Secondo i dati, le persone sintomatiche sono la causa più frequente di diffusione del virus. Tuttavia, le evidenze attuali suggeriscono che la trasmissione possa avvenire anche da una persona infetta con solo sintomi lievi.

Alcuni rapporti hanno indicato, inoltre, che una delle peculiarità di questo virus è la trasmissione anche da soggetti asintomatici.

Questo è particolarmente vero nelle prime fasi della malattia, in particolare poco prima di sviluppare sintomi, quando sono in prossimità di altre persone per periodi di tempo prolungati. Sono in corso studi per capire con quale frequenza ciò avvenga.

Droplets

La via primaria di trasmissione del Covid-19 sono le goccioline del respiro (droplets) delle persone infette ad esempio tramite:

- saliva, tossendo e starnutendo
- contatti diretti personali
- mani, ad esempio toccando con le mani contaminate bocca, naso o occhi

Per evitare il contatto con queste goccioline, è importante stare ad almeno 1 metro di distanza dagli altri, lavare frequentemente le mani e coprire la bocca e naso con un fazzoletto o con un gomito piegato, quando si starnutisce o si tossisce. Quando il distanziamento fisico non è possibile, una misura importante per proteggere gli altri è quella di indossare una mascherina.



Aerosol

Sono in corso studi anche per verificare la trasmissione del virus per aerosol: queste sono goccioline droplet molto piccole (chiamate nuclei di goccioline aerosolizzate o aerosol) che sono in grado di rimanere a lungo sospese nell'aria e possono potenzialmente essere inalate da altre persone se non indossano adeguati dispositivi di protezione individuale.

I dubbi che gli aerosol potessero essere una delle modalità di contagio sono insorti con la segnalazione di focolai COVID-19 in alcuni ambienti chiusi, quali ristoranti, locali notturni, luoghi di culto e di lavoro in cui le persone possono urlare, parlare o cantare, per lungo tempo e con precarie condizioni di aerazione.

Superfici contaminate

La trasmissione indiretta può avvenire attraverso oggetti o superfici contaminati.

Tra le prime immagini che ci sono arrivate da Wuhan, quando l'epidemia è cominciate, c'erano proprie quelle degli incaricati alla disinfezione della città.

In base a informazioni preliminari il virus può sopravvivere alcune ore sulle superfici ma gli studi sono ancora in corso.





74

LA DIFFUSIONE SUL PALCO

NELLA SEZIONE PRECEDENTE ABBIAMO VISTO COME GLI STUDI SULLA DIFFUSIONE DEL VIRUS ATTRAVERSO AEROSOL E OGGETTI CONTAMINATI SIANO ANCORA IN CORSO. QUESTE DUE MODALITÀ DI DIFFUSIONE RISULTANO PERÒ PARTICOLARMENTE INTERESSANTI SE SI PARI A DI TEATRO IN QUANTO IL PALCO PUÒ ESSERE UN LUOGO DI ACCUMULO DI AEROSOL E GLLOGGETTI DI SCENA POTENZIALI STRUMENTI DI CONTAGIO. PRENDIAMO QUINDI ORA IN ANALISI. ALCUNI DEGLI STUDI PIÙ ACCREDITATI. COSÌ DA CERCARE DI CAPIRE PERCHÈ II TEATRO VENGA CONSIDERATO UN LUOGO PARTICOLARMENTE DELICATO NELLA DIFFUSIONE DEL VIRUS.





Eric J. Rubin, editore del New England Journal of Medicine

76

AEROSOL E SUPERFICI

Il New England Journal of Medicine ha pubblicato a fine marzo 2020 una lettera dell'editore che riporta dati sulla sopravvivenza su varie superfici del Coronavirus SARS-CoV-2 (l'agente eziologico della COVID-19), al confronto con SARS-CoV-1 (che ha causato la SARS nel 2002).

Le condizioni sperimentali comprendono la valutazione della stabilità dei due virus su 5 diversi supporti: aerosol, superficie di rame, plastica, acciaio inox e cartone.

I parametri misurati, nelle diverse condizioni sperimentali, sono il TCID50 (50% Tissue-Culture Infectious Dose, cioè il più piccolo numero di particelle virali in grado di infettare il 50% delle unità inoculate e corrisponde a una dose infettante citopatica) e il tempo di dimezzamento.

Noi per esigenze di sintesi ci concentreremo sui dati risultati relativi SAR-CoV-2.

SARS-CoV-2 si è mantenuto vitale nell'aerosol per tutta la durata dell'esperimento (3 ore).

Il SARS-CoV-2 è risultato più stabile su superfici di plastica e di

acciaio inox, e particelle di virus vitale sono state reperite fino a 72 ore dopo l'applicazione su queste superfici, anche se il TCID50 si è ridotto grandemente dopo 72 ore sulla plastica e dopo 48 ore sull'acciaio. Sul rame SARS-CoV-2 è risultato inattivato dopo 4 ore, mentre sul cartone SARS-CoV-2 è inattivato dopo 24 ore.

Il tempo di dimezzamento in aerosol di SARS-CoV-2 è stato di 1,1-1,2 ore. Il tempo di dimezzamento del virus è stato simile anche sul rame. Sul cartone SARS-CoV-2 è stato stabile più a lungo di SARS-CoV-1. La maggiore sopravvivenza del virus si è registrata per l'acciaio inox e la plastica. Il tempo di dimezzamento di SARS-CoV-2 è stato di 5,6 ore sull'acciaio e 6,8 ore sulla plastica.

I risultati suggeriscono che il contagio tramite aerosol e superfici inanimate di SARS-CoV-2 è plausibile, dato che il virus può rimanere vitale e contagioso negli aerosol per ore e sulle superfici fino a giorni.

Зн

Tempo in cui Covid-19 si è mantenuto vitale nell'aerosol

72 н

Tempo in cui Covid-19 si è mantenuto vitale sull'acciaio e plastica

24 н

Tempo in cui Covid-19 si è mantenuto vitale su cartone 1,2н

Tempo di dimezzamento del Covid-19 in aerosol

5,6 н

Tempo di dimezzamento del Covid-19 sull'acciaio

6,8 н

Tempo di dimezzamento del Covid-19 sulla plastica



José Luis Jiménez, esperto di chimica e dinamica delle particelle dell'Università del Colorado

L' esperto di chimica e dinamica delle particelle nell'aria, José Luis Jiménez dell'Università del Colorado, e la sue equipe hanno cercato di calcolare il rischio di infezione da Covid-19 tramite aerosol partendo da uno strumento sviluppato da lui stesso.

Il simulatore si basa su dati e metodi pubblicati su come si producono i contagi tramite aerosol (con focolai reali che sono stati analizzati nel dettaglio) per stimare l'importanza di fattori misurabili distinti che intervengono in uno scenario di contagio.

Il modello ipotizza che le persone adottino il distanziamento fisico di due metri, eliminando il rischio di contagio tramite goccioline, e che non ci siano persone immuni.

Il risultato del calcolo del simulatore sono quindi il numero di potenziali contagiati in tre scenari: quello in cui vengono replicate le condizioni di partenza, il caso in cui vengono utilizzate le mascherine e quello in cui si adottano quest'ultime e il ricircolo dell'aria.

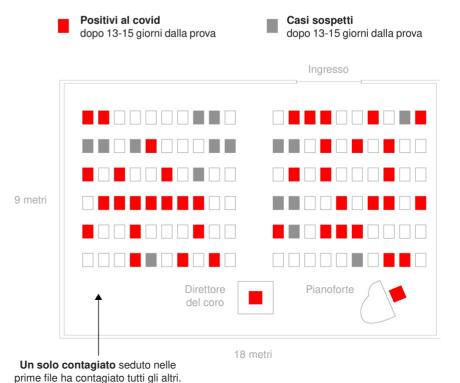
Colleghi da tutto il mondo hanno rivisto questo simulatore e, nonostante ciò, il modello ha comunque un'accuratezza limitata. Esso si basa infatti su dati che sono ancora incerti, come la quantità di virus infettivi emessi da una persona contagiata o la loro infettività.

In ogni caso il calcolo, anche se non esaustivo e non includente le innumerevoli variabili che contribuiscono a un contagio, può servire per illustrare la progressione dei rischi in funzione dei fattori su cui possiamo intervenire.

Tra i casi analizzati dal simulatore, uno di grande utilità per comprendere la dinamica di contagio al chiuso si è avuto durante la prova di un coro nello Stato di Washington, a marzo. Alla prova parteciparono solo 61 dei 120 membri del coro, che cercarono di mantenere le distanze e l'igiene. Senza saperlo però, provocarono uno scenario di massimo rischio: senza mascherine, senza ventilazione, cantando e condividendo lo stesso spazio per un tempo prolungato. Un solo contagiato di Covid, il paziente 0, in due ore e mezza contagiò 53 persone. Alcuni degli infettati si trovavano 14 metri dietro di lui, perciò il contagio si può spiegare solo con gli aerosol. Due dei malati sono morti.

Dopo aver studiato minuziosamente questo focolaio, gli scienziati con l'aiuto del simulatore dell'equipe di Jimènez sono riusciti a calcolare in che misura si sarebbe ridotto il rischio se si fossero prese misure contro il contagio per via aerea:

- -nelle condizioni reali, il contagio ha interessato l'87 % dei presenti; -se fossero state usate mascherine durante la prova, il rischio si sarebbe ridotto della metà:
- -se la prova fosse stata più breve e la sala fosse stata ventilata, si sarebbero contagiati solo 2 coristi.





Nicholas R Jones, del diparitmento di Primary Care Health Sciences dell'Università di Oxford

Una revisione di articoli scientifici in merito al dibattuto tema della distanza di sicurezza in tema contagio da coronavirus è stata pubblicata sul British Medical Journal a firma Nicholas R Jones e colleghi. Le misure di distanziamento ufficiali utilizzate nei vari stati sarebbero per gli autori « una semplificazione eccessiva basata su scienza ed esperienze obsolete di virus passati», scrivono gli autori della ricerca, facendo un riepilogo degli studi in questione.

L'articolo sul BMJ, facendo un riepilogo di quanto si conosce, costruisce una tabella di facile consultazione che fa una stima del rischio di trasmissione incrociando alcuni fattori per i diversi ambienti e attività. Sul lato sinistro sono elencati ambienti "a bassa occupazione" divisi in "all'aperto e ben ventilati", "al chiuso ben ventilati" e "al chiuso scarsamente ventilati". Le attività comprendono persone che stanno in "silenzio", "parlano" o "gridano (e cantano)", ma ogni volta viene specificato se esse negli ambienti si proteggono e per quanto tempo stanno nel luogo.

Ci sono quattro casi: persone che "portano la mascherina e hanno contatti per poco tempo", che "portano la mascherina e hanno contatti per un tempo prolungato", "che non portano mascherina e

"medio" e rosso "alto". Nella parte sinistra della tabella si ripetono le casistiche con stessi ambienti, persone, attività e grado di protezione, ma in questo caso si cerca di calcolare il rischio come se tutti ali ambienti presi in considerazione fossero affollati.

hanno contatti per poco tempo", infine "che non portano la masche-

Guardando i rettangoli colorati, scopriamo che il rischio peggiore è dato, ad esempio, in luoghi all'aperto, molto frequentati con persone che gridano o cantano senza mascherina anche se vicini per breve tempo; oppure che una situazione "sicura" è un luogo poco affollato (anche scarsamente ventilato) dove le persone parlano a lungo, ma indossando le mascherine. La tabella non è esaustiva e considera ad esempio solo persone positive ma asintomatiche, mentre sappiamo che quando una persona è malata e tossisce o starnutisce i rischi di contagio aumentano tantissimo. Non sono nemmeno considerate la suscettibilità personale alle infezioni (soggetti immunodepressi o vulnerabili ai virus), né la carica virale di un infetto, che può variare enormemente da un individuo ad un altro. «Nelle situazioni a più alto rischio - concludono gli scienziati – è necessario prendere in considerazione una distanza fisica superiore a 2 m e la riduzione del tempo di occupazione. È probabile che una distanza meno rigorosa sia adequata, invece. in scenari a basso rischio".

Type and level Low occupancy High occupancy of group activity Poorly Outdoors and Indoors and Poorly Outdoors and Indoors and well ventilated well ventilated Wearing face coverings, contact for short time Silent Speaking Shouting singing Wearing face coverings, contact for prolonged time Silent Speaking Shouting singing No face coverings, contact for short time Speaking Shouting, No face coverings, contact for prolonged time Silent Speaking Shouting

PRIME MISURE GOVERNATIVE

CON UN OCCHIO PARTICOLARE ALLA SITUAZIONE DEI LAVORATORI DELLO SPETTACOLO, RIPERCORRIAMO LE TAPPE PIÙ SIGNIFICATIVE DEGLI ACCADIMENTI E PROVVEDIMENTI DELLA PRIMA FASE DI GESTIONE DEL VIRUS.



31 GEN 2020

Il presidente del Consiglio, Giuseppe Conte, conferma i primi due casi di contagio riscontrati in Italia: si tratta di due turisti cinesi. Il primo ministro dichiara l'emergenza sanitaria nazionale, giustificando le misure prese e ribandendo che "La verità è l'antidoto più forte, la trasparenza il primo vaccino di cui dotarci".

21 FEB 2020

Un uomo di 38 anni residente a Codogno risulta positivo al coronavirus: è il paziente 1. Nel giro di poche ore vengono registrate le positività di altre quattordici persone.

La prima vittima italiana per covid-19 è Adriano Trevisan, di 78 anni. L'uomo residente a Vo' Euganeo muore nella terapia intensiva dell'ospedale di Schiavonia, a Padova.

23 FEB 2020

Scatta l'implementazione delle "zone rosse" in 11 comuni tra Lombardia e Veneto, tra cui Codogno e Vo' Euganeo.

Viene istituito il divieto di accesso o di allontanamento dal territorio comunale e la sospensione di manifestazioni, di eventi e di ogni forma di riunione in luogo pubblico o privato, anche di carattere culturale.

07 MAR 2020

La Lombardia diventa "zona rossa".

I casi sono in forte crescita e inizia e emergere il dramma della provincia Bergamasca.

Dal pomeriggio circola sui media una bozza che prevede l'estensione delle misure restrittive all'intera regione, dove i casi sono in forte aumento. L'indiscrezione, poi diventata ufficiale in serata, causa un esodo verso il sud di chi cerca di fare ritorno ai proprio luoghi di origine.

 $09\frac{MAR}{2020}$

Il governo estende le misure di contenimento a tutta l'Italia: l'intero Paese è ora in lockdown, primo tra gli stati occidentali ad adottare misure così severe e restrittive.

17 MAR 2020

Il "cura Italia" è la prima misura di sostengo economico messa in atto dal governo. Vale 25 miliardi di euro. Il decreto legge, entrato in vigore il 17 marzo, otterrà il via libera definitivo il 24 aprile.

Tra le misure principali, vengono estese le maglie della cassaintegrazione in deroga per le imprese. Viene vietato il licenziamento per "giustificato motivo oggettivo". I lavoratori dipendenti possono chiedere il congedo parentale. Viene introdotto il bonus baby sitter e 600 euro per il mese di marzo per le partite Iva che dimostrino un danno economico rilevante in seguito al lockdown. A certe condizioni è possibile sospendere il pagamento del mutuo.



Francesca D'Ippolito, Presidente di C.Re.S.Co, Coordinamento delle Realtà della Scena Contemporanea

84

LA REAZIONE DEL TEATRO

Proverò a raccontarvi quello che C.Re.S.Co sta cercando, fin delle prime insorgenze della dell'emergenza, di mettere in campo e quali sono le richieste che C.Re.S.Co ha presentato all'attenzione del ministro Franceschini e poi della direzione generale dello spettacolo dal vivo, nei diversi tavoli tecnici che si sono susseguiti nei giorni scorsi.

Per prima cosa ci è sembrato fondamentale mettere l'attenzione su un tema che è ancora per noi veramente urgente ovvero il fatto che occorrono al sistema risorse straordinarie per affrontare misure straordinarie come quelle che stiamo vivendo, in un momento che non è simile a nulla di quel che abbiamo conosciuta finora. Chiediamo quindi che tutto il comparto possa beneficiare nell'immediato di risorse aggiuntive extra Fus.

Il comparto è caratterizzato da soggetti finanziati dal ministero, quanto da soggetti che operano nell'ambito dell'Innovazione della scena del teatro contemporaneo che spesso sono sostenuti semplicemente delle regioni. Quindi un'altra delle richieste che abbiamo fortemente portato avanti riguarda il ruolo fondamentale della

conferenza stato-regioni, a tutela di tutte le imprese dello spettacolo. Questo perché in questo momento è necessario, come non mai, che le azioni dell'intero paese, ormai ahimé tutto considerato come come zona rossa, siano allineate nella tutela di chi svolge questo mestiere.

Gli ultimi dpcm hanno posto intero sistema nell'impossibilità di svolgere qualsiasi attività però ci preme sottolineare una cosa: anche quando non vi era l'obbligo di sospensione delle attività ma era necessario semplicemente attenersi alle misure, assolutamente inadeguate allo spettacolo dal vivo, quale il metro di distanza, da subito il comparto è stato pronto a bloccare le attività per tutelare la salute dei cittadini e questo ci sembra un atto di grandissima civiltà che il teatro è riuscito ad esprimere in un momento così così difficile.

Ovviamente i danni economici e normativi che il comparto sta subendo richiedono degli interventi tempestivi sia per quello che riguarda l'ambito della produzione, così come quella della programmazione.

Per quanto riguarda la produzione, i colleghi di Federvivo avevano da subito iniziato a stimare le prime perdite della prima settimana grazie a dei dati della SIAE. Al momento non abbiamo dati certi, quel che è certo è che la quantità di produzioni bloccate e le tourneè saltate, così come di programmazione in corso nei teatri, non sarà facilmente recuperabile. Non lo sarà soltanto da un punto di vista economico ma anche per una questione di tempo: possiamo ormai considerare con un certo criterio di realtà che le tournée, così come la programmazione, almeno fino a maggio potrebbero essere del tutto bloccate in quanto, anche qualora l'emergenza rientrasse il 3 di aprile (allo scadere delle indicazioni delle prescrizioni di questa dpcm), dubito che ci sarà la possibilità immediata di riprendere le attività.

Il recupero delle giornate recitative perse diventa particolarmente complicato se pensiamo a settori come quello del teatro ragazzi che, a fronte della immediata e legittima chiusura, delle scuole, ha visto bloccare per primo dall'attività. Crediamo che i ragazzi e le bambine e i bambini di questo paese, anche nel momento in cui potranno, speriamo il prima possibile, tornare a scuola. avranno a che fare con esigenze didattiche che limiteranno di per sè le uscite, per cui fino a maggio crediamo non ci sarà possibilità di recupero. Per quanto riguarda invece la scena contemporanea, la prosa, i teatri sono di fatto già programmati e non ci sono spazio nel calendario perché si possa immaginare una riprogrammazione nell'immediato.

Questo ovviamente comporta come dicevamo, altre ad un forte danno economico, anche un danno normativo perché sono gli stessi indicatori e parametri che le imprese devono raggiungere a essere posti in una crisi grandissima.

Per cui quello che si sta chiedendo il Ministero, sul quale c'è ovviamente una amplissima disponibilità, è una forma di tutela rispetto al mancato raggiungimento degli indicatori ministeriali o anche regionali. Quello che come C.Re.S.Co ci preoccupa in maniera straordinaria è la situazione tragica dei lavoratori dello spettacolo.

In particolar modo dei lavoratori autonomi e gli intermittenti, dei lavoratori dipendenti da piccole e medie imprese, che non possono o non hanno potuto beneficiare nell'immediato delle forme di protezione previste ad esempio dal contratto collettivo nazionale, perché non scritturati per lungo periodo. L'articolo 19 del Contratto Collettivo infatti non ha potuto tutelare l'intera filiera dello spettacolo e lavoratori più più fragili e indipendenti.

Questo fermo ovviamente equivale a centinaia e centinaia di lavoratori bloccati a casa che non hanno una garanzia di come poter recuperare quel credito. Quindi le battaglie più forti riguardano ovviamente le condizioni di vita di intere categorie di lavoratori dello spettacolo: artisti, tecnici, organizzatori. Risulta quindi fondamentale che misure straordinarie quali ad esempio la cassa integrazione in deroga o ulteriore ammortizzatori vengono ovviamente estesi a una platea di beneficiari che vada includere le categorie meno rappresentate e meno protette di questo paese, che rischiano di non potersi rialzare in questo momento. Ovviamente scongiuriamo questo, tentando di trovare tutte le possibili risposte perché il sistema possa rialzarsi con dignità e con forza.

Alcune riflessioni a margine, meno tecniche, abbiamo notato in questo tempo di crisi una straordinaria unione d'intenti.

Personalmente mi auguro che questa capacità di dialogo trasversale tra soggetti più grandi, più piccoli, indipendenti, più strutturati, possa essere una buona pratica che continui e perduri nel tempo anche quando l'emergenza sarà rientrata. Risulta infatti importante che il comparto possa ritrovare una forma di dialogo che miri al benessere di tutti i lavoratori. Questa pratica del dialogo deve rimanere un valore aggiunto per il futuro. Rimarranno le differenze che continueranno contraddistinguersi, che sono anche sintomo di una bellezza, di una vivacità del nostro panorama artistico, ma è importante che si stia creando un lessico comune che mi auguro non essere figlio soltanto della paura, ma invece propedeutico a un nuovo modo di parlare insieme e di riscrivere delle regole.

Proprio di regole vorrei perché questo tempo nuovo sta mettendo in discussione tutti artisti, operatori, studiosi, critici. E allora da questo tempo forse nasce scaturisce una riflessione semplice quanto necessaria: il coronavirus ha forse semplicemente scoperchiato una crisi che il nostro comparto covava da molto tempo e dichiarata da più parti.

Allora se questo tempo di fatica, di difficoltà, di distanza può diventare un tempo di riflessione, che ci porti a ripensare alle regole del futuro, sapendo che per il 2020 le regole esistenti non saranno mai sufficienti ad arginare la crisi; se questo tempo ci porterà a riscrivere le regole del prossimo triennio, a ripensare a un sistema più aperto in grado di favorire veramente lo sviluppo dei linguaggi della scena, dell'innovazione contemporanea, del benessere dei lavoratori dello spettacolo e della dignità di chi fa questo mestiere; ecco, bene, se questo accadrà vorrà dire che insieme saremo riusciti a superare un momento molto brutto. È questo l'unico augurio che possiamo farci: mettere a frutto, in questi

giorni di distanza, tutti i pensieri, riflessioni, gli stimoli perché le regole del prossimo triennio siano delle regole chiare, semplici e che possono andare a vantaggio di tutti i lavoratori dello spettacolo. Che possa essere un tempo in cui gli artisti possano ritrovare un agio della creazione, meno istericamente dettata dai tempi delle delle produzioni, dai tempi di un mercato sempre meno accogliente, sempre più famelico di novità.

"Vi lascio con un impegno: C.Re.S.Co, così le altre sigle, farà di tutto perché, a partire dal giorno stesso in cui l'emergenza sarà rientrata, possa nascere una grandissima campagna contro la paura. Il problema infatti sarà quello di riportare la gente ad avere il coraggio, dopo un tempo così difficile, di stare assieme, nello stesso luogo, di fronte a qualcosa che accade in quel momento.

Perchè è questa la grande ricchezza che il teatro porta in dono: la capacità di essere assieme, in silenzio,in un luogo, mentre accade qualcosa che è solo per noi. Questa capacità di stare assieme, questa voglia di incontrarsi, la dobbiamo coltivare così da poter contrastare tutti insieme la paura nel momento in cui l'emergenza non esisterà più.

L' augurio quindi è quello di trovarsi accanto, poltrona accanto a poltrona, sguardo insieme ad altri sguardi, per immaginare il sistema che sarà, gli spettacoli che ci aspettano, i festival che ci accoglieranno. Buona fortuna a tutti e buon teatro sempre, a tutti noi!"



Dario Franceschini, Ministro per i Beni e le Attività Culturali e per il Turismo

88

LA REPLICA

"Nessun artista verrà dimenticato: nessun attore, nessun musicista così come nessun lavoratore del mondo dello spettacolo.

Non parlo delle grandi star, che hanno le spalle robuste, parlo delle professionalità più indifese: le prime misure sono a loro tutela."

Abbiamo previsto un provvedimento di 130 milioni di euro per il cinema e lo spettacolo per misure straordinarie, e questa mattina ho già firmato per assegnare la prima parte di risorse, 20 milioni di euro, a tutti quei mondi dello spettacolo – teatro, danza, musica, circhi, festival – che sono esclusi dal Fus e quindi più indifesi.

Questo stanziamento fornisce una prima risposta alle tantissime piccole realtà che operano nei settori del teatro, della musica, della danza, del circo prive del sostegno statale e pertanto sottoposte a maggiori incertezze. Un mondo fatto di professionisti abituati a vivere del proprio talento che ora conoscono un momento di dura difficoltà e meritano il pieno sostegno delle istituzioni.

Così il ministro Dario Franceschini al "Question time" della Camera, dichiarò di aver firmato il decreto che avviò le procedure per il riparto di 20 milioni di euro a sostegno delle realtà delle arti performative che non avevano ricevuto contributi provenienti dal FUS nel 2019.

Tali risorse provenivano dai fondi istituiti con il decreto "Cura Italia", varato dal Governo il 17 marzo, il quale destinava 130 milioni di euro alle emergenze dello spettacolo e del cinema.

Le risorse vennero ripartite in parti uguali per ciascun beneficiario e devolute ai soggetti che presentarono domanda nel rispetto di quattro semplici requisiti: prevedere nello statuto o nell'atto costitutivo lo svolgimento di attività di spettacolo dal vivo; avere sede legale in Italia; non aver ricevuto nel 2019 contributi dal FUS; aver svolto tra il 1° gennaio 2019 e il 29 febbraio 2020 un minimo di 15 rappresentazioni e aver versato contributi previdenziali per almeno 45 giornate lavorative.

I NUMERI DELLA CRISI

A fronte dei provvedimenti che proibivano qualsiasi forma di aggregazione non a scopo lavorativo, La Fondazione Centro Studi Doc a marzo 2020 ha cercato di stimare il numero di di lavoratori fermi, così da calcolare l'impatto economico dell'emergenza Coronavirus sul settore spettacolo.

La Fondazione ha scoperto che dall'emanazione dell'ultimo decreto vi è tra il 76 e l'80% di lavoratori fermi nel settore dell'eventistica live (fiere, teatro, concerti di ogni tipo, convegnisti, ecc.). Togliendo anche tutte le attività sportive si arriva molto probabilmente al 90% di lavoratori fermi. Il 10% rimanente corrisponde ai lavoratori impegnati nel settore televisivo a porte chiuse, che comunque sta attivando a sua volta le prime cancellazioni.

Anche al momento delle "aperture" estive, con le temperature che permettavano un assembramento "più sicuro", dato dalla possibilità di riunirsi all'esterno, e con la lezione imparata dell'importanza del distanziamento, la situazione della produzione teatrale non è migliorata.

Le limitazioni infatti ad un terzo della capienza dei teatri, hanno fatto sì che solo quelle realtà che hanno saputo trovare un'alternativa convincente all'aperto abbiano potuto limitare i danni della stagione estiva.



EFFETTO LOCKDOWN

7400

Spettacoli cancellati nel mese di febbraio 2020 (Fonte: AGI, 2020)

 $1,25\,\mathrm{MLN}$

Ingressi persi nel mese di febbraio 2020 (Fonte: SIAE, 2018) 15.722

Stima dei lavoratori del teatro inattivi per lockdown (Fonte: Estrap. MiBAC, 2004)

 $10\,\mathrm{MLN}$

Incassi persi nel mese di febbraio 2020 (Fonte: AGI, 2020)

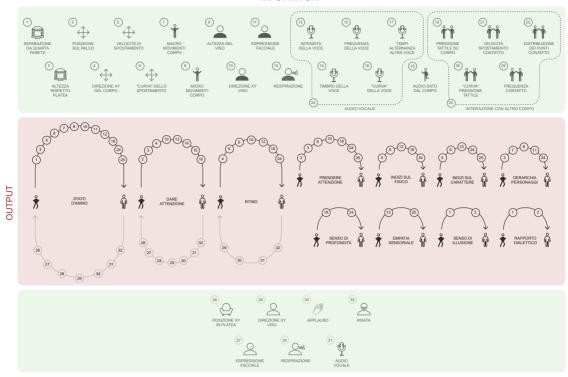
TEATRO LOCKDOWN

"Il problema del Covid-19 è che andato a toccarci su due elementi fondamentali del teatro: la relazione e la parola."

Michele Modesto Casarin



Teatro lockdown



INPUT SPETTATORI

Il design sistemico ha nella sua filosofia il discernimento, lo "scavare" nella complessità della realtà, di un sistema, al fine di produrre soluzioni compatibili con il contesto in analisi.

In questo caso il metodo sistemico è stato sì utilizzato per discernere la realtà, ma il fine è di operare un confronto tra messa in scena "pre-covid", "in streaming" e "live".

L' auspicio era quello di comprendere, nella più oggettiva e analitica modalità possibile, cosa fosse andato storto nel passaggio da teatro "in presenza" alle forme di teatro "online".

Sotto la velina, nelle prossime pagine, avremo quindi il sistema "messa in scena" precedente al covid. Sul margine alto e basso del foglio abbiamo gli input che rispettivamente "attori" e "spettatori" forniscono durante uno spettacolo dal vivo.

Al centro abbiamo gli "output", come "stato d'animo", "dare attenzione", "ritmo" ecc. Un output "a forma di fagiolo" significa che esso è fornito sia dagli attori che dagli spettatori: per fare un esempio, con i rispettivi input, sia gli attori che gli spettatori cercano di comunicarsi reciprocamente uno stato d'animo. Negli 8 casi a fianco degli "output a forma di fagiolo" abbiamo invece quegli output "univoci", che in questo caso provengono solo dall'attore.

Sovrapponendo la velina si avrà la situazione "in streaming" e "live".

IN STREAMING

Performer in presenza, utente online



Per "in streaming" si sono intesi tutti quegli spettacoli in cui il performer era in presenza mentre lo spettatore era online.

Il corpo dell'attore era quindi libero di muoversi all'interno del palco, al contrario dell'esperienza "live" in cui spesso, a causa anche di un limite tecnologico, le riprese le faceva una webcam e quindi il corpo era limitato alla parte superiore del corpo.

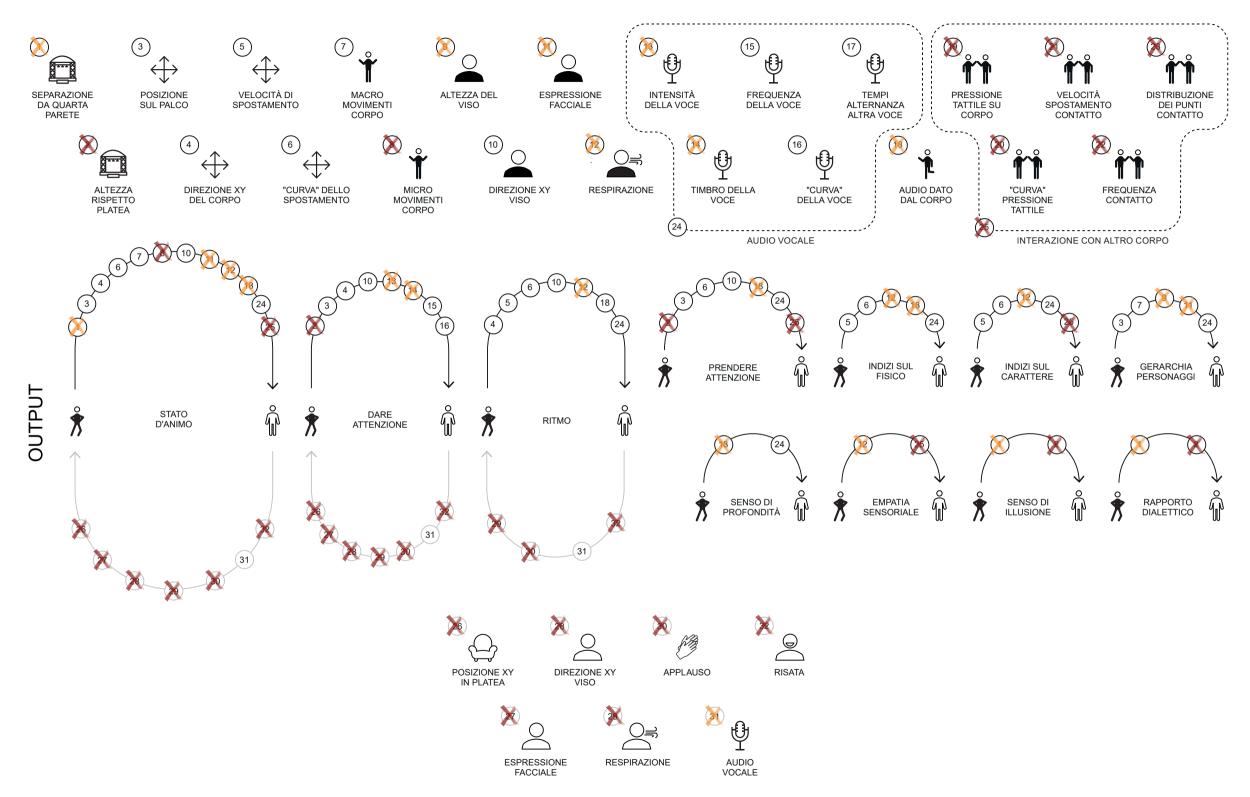
Lo streaming solitamente fa uso di riprese di statiche, che riprendono tutto il palco incondizionatamente dalla posizione dell'attore, e questo ha forti conseguenze sulla "navigabilità" visiva del palco, di cui lo spettatore poteva fruire quando era in presenza, e sulla tridimensionalità dello spazio scenico.

A fare le spese di questo tipo di riprese, sono stati input come "separazione da quarta parete", "altezza rispetto alla platea", "altezza del viso", "micromovimenti del corpo", "espressione facciale" e "respirazione" (queste ultime 3 per la mancanza di "soggettive"). Poche ricadute sul fronte audio, le quali limitazioni saranno dovute esclusivamente dalla mancanza di tridimensionalità del suono.

A causa del distanziamento, salvo rari casi di utilizzo mascherine e guanti compromettenti l'aspetto narrativo della drammaturgia, ogni forma di interazione corporea tra attori non è stata possibile.

Per quanto riguarda gli input degli spettatori, si comprende facilmente dalla foto qui sopra, come sia compromessa la possibilità di fornire input.

INPUT ATTORI



INPUT SPETTATORI

IN DIRETTA

Performer online, utente online



Per "in diretta" si sono intesi tutti quegli spettacoli in cui performer e spettatore era online.

Essendo i performer probabilmente a conoscenza delle problematiche di "navigazione" visiva dello spazio e di tridimensionalità della scena che qualsiasi tipo di ripresa, anche ben progettata, si sarebbe portata con sè, essi hanno deciso, probabilmente anche per una questione di risorse economiche e di limitata capacità di utilizzo autonomo di alcune tecnologie sofisticate, di optare per l'utilizzo della normale webcam presente sul computer e di cercare di sfruttare al massimo questo tipo di ripresa.

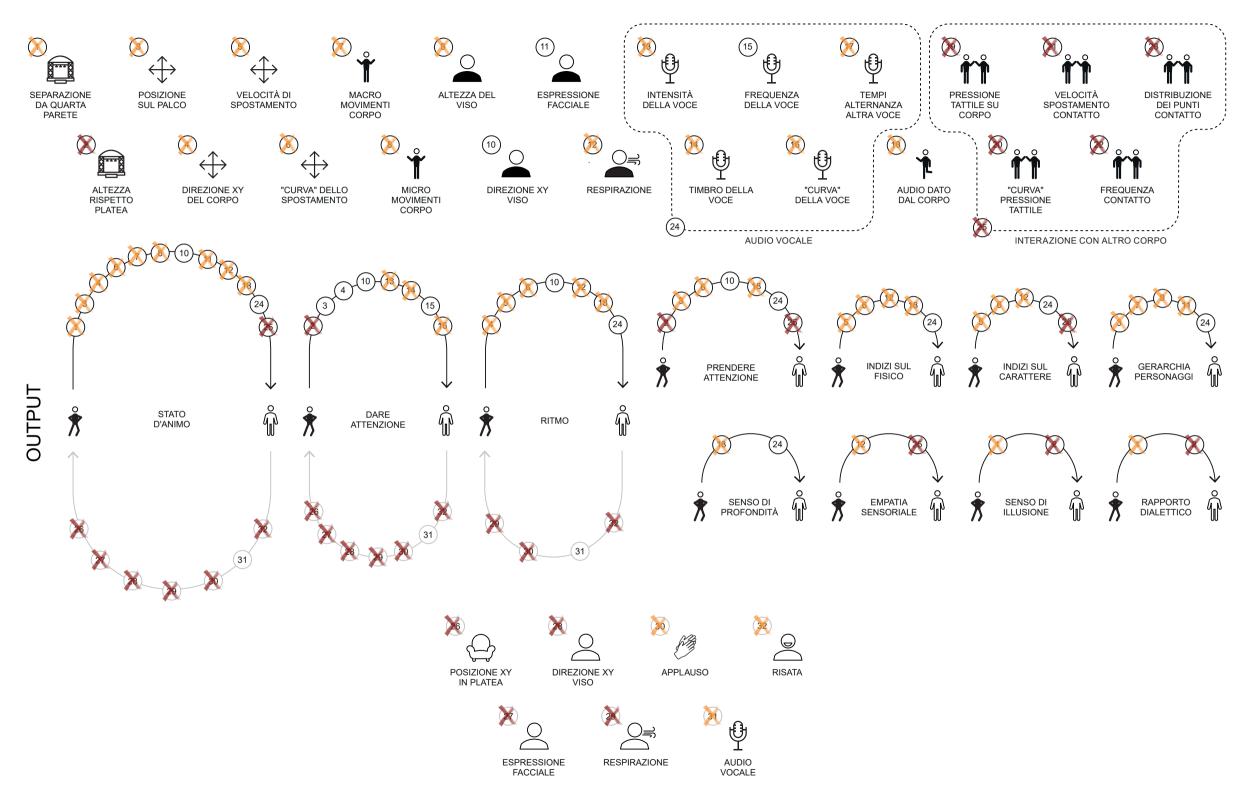
Il viso ha assunto quindi un'importanza fondamentale: come si nota dallo schema, al contrario dello streaming, esso ha mantenuto la proprio importanza all'interno della messa in scena.

Ciò che sono andate a perdersi sono state tutte le componenti "corporee" della recitazione, come gli input relativi allo spostamento e ai macromovimenti del corpo.

Discorso complicato per quanto riguarda l'aspetto audio. Tutti gli attori intervistati hanno lamentato difficoltà nella qualità ed efficienza dell'audio su piattaforme come zoom e skype; sopratutto quando le voci erano più di una, i "ritardi" complicavano la recitazione.

Interazione con altro corpo nulla essendo trasmesso da casa. Riguardo gli spettatori, passano da rosso a giallo il "comparto" feedback perchè, attraverso le chat sopratutto, c'è stata interazione.

INPUT ATTORI



INPUT SPETTATORI

APERTURE GOVERNATIVE

DOPO AVER RAGGIUNTO IL "PLATEAU"
DELLA CURVA DEI CONTAGI IL 5 APRILE,
IL GOVERNO ATTUA UNA SERIE DI
PROVVEDIMENTI TESI A ALLEGGERIRE LE
MISURE DI CONTENIMENTO.
L'11 GIUGNO SI PONGONO LE BASI PER UNA
STAGIONE TEATRALE ESTIVA.



05 APR 2020

Per la prima volta, in Italia si registra un calo del numero dei pazienti ricoverati in terapia intensiva: -79, per un totale di 3994. È forse il passaggio cruciale che annuncia l'arrivo nella fase del plateau.

20 APR 2020

Per la prima volta dall'inizio dell'epidemia, l'Italia registra una diminuzione nel numero degli attualmente positivi: 20 in meno del giorno precedente, per un totale di 108.237. Continua il calo di ricoveri e terapie intensive.

26 APR 2020

Il Presidente del Consiglio Giuseppe Conte annuncia le misure per il contenimento dell'emergenza Covid-19 nella cosiddetta "fase due", al via il 4 maggio.

Le misure, che prevedono il ritorno al lavoro di 4 milioni di italiani e consentono visite ai familiari nella stessa regione, però creano scetticismo e dubbi, soprattutto per l'utilizzo della parola "congiunti". Il Governo risponde dicendo che seguiranno delle Faq per precisare le indicazioni contenute nel dcpm.

18 MAG 2020

L'Italia comincia una nuova fase di riaperture che segna, di fatto, la fine del lockdown cominciato a marzo. Bar e ristoranti riaprono, così come molte filiere produttive. È possibile incontrare persone al di fuori del proprio nucleo familiare o affettivo, e per spostarsi all'interno della stessa regione non è più necessaria l'autocertificazione. Sempre a disanza, almeno 1 metro, e con mascherina. In alcune regioni anche all'aperto.

1 1 GIU 2020

Il Dpcm dell'11 giugno è quello che, di fatto, in Italia apre la "fase 3". Entra in vigore il 15 giugno e prevede tutta una serie di aperture e alleggerimenti rispetto alle settimane precedenti. Riaprono le aree giochi e i centri estivi anche per i bambini da zero a tre anni, oltre alle sale scommesse. Via libera, inoltre, a cinema e teatri e agli spettacoli all'aperto, per un massimo rispettivamente di duecento e mille spettatori. Decade l'obbligo di mascherina all'aperto, anche se in alcune regioni (come la Lombardia) questa decisione viene prorogata alle settimane successive.

PROTOCOLLO SANITARIO

PASSIAMO ORA IN RASSEGNA LE NORME COMPORTAMENTALI DI PREVENZIONE COVID AL FINE DI COMPRENDERE LE DIFFICOLTÀ LAVORATIVE AFFRONTATE DAI TEATRANTI



PREMESSA

Tutte le indicazioni riportate devono intendersi come integrazioni alle raccomandazioni di distanziamento sociale e igienico-comportamentali finalizzate a contrastare la diffusione di SARS-CoV-2 in tutti i contesti di vita sociale.

A tal proposito, relativamente all'utilizzo dei guanti monouso, in considerazione del rischio aggiuntivo derivante da un loro errato impiego, si ritiene di privilegiare la rigorosa e frequente igiene delle mani con acqua e sapone, soluzione idro-alcolica o altri prodotti igienizzanti, sia per clienti/visitatori/utenti, sia per i lavoratori (fatti salvi, per questi ultimi, tutti i casi di rischio specifico associato alla mansione).

Il "Gianni Schicchi" di Giacomo Puccini, messo in scena quest'estate da Giorgio Battistelli





L'Ente Concerti "Marialisa de Carolis" di Sassari ha deciso di proseguire con le prove in teatro portando lo spettacolo in streaming, viste le chiusure imposte dal DPCM del 25 ottobre 2020.

102

ATTORI

Per quanto riguarda gli attori, si deve far riferimento ad una serie di indicazioni integrative che riguardano tutto il personale impegnato nelle produzioni e prove teatrali (artisti, costumisti, truccatori, regista, assistenti, produttori, tecnici, etc.). La recitazione è infatti un mestiere dove l'interazione con altre figure professionali ha un'importanza fondamentale.

L'accesso alla struttura che ospita le prove, secondo queste indicazioni, deve avvenire in maniera ordinata, mantenendo il distanziamento interpersonale; lo stesso distanziamento va garantito al termine delle prove in uscita dalla struttura.

Negli spazi comuni che consentono di accedere ai camerini degli artisti, al laboratorio sartoriale, alla sala/area trucco ed ai locali/aree che ospitano i sistemi di gestione delle luci e dei suoni, all'ufficio di produzione, etc. deve essere mantenuto il distanziamento interpersonale e individuati passaggi che consentano di escludere interferenze.

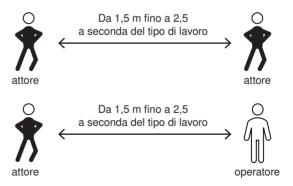
L'uso promiscuo dei camerini è da evitare salvo assicurare un adeguato distanziamento interpersonale unito ad una adeguata pulizia delle superfici.

Il personale (artisti, addetti a lavorazioni presso i laboratori di scenotecnica e sartoria, addetti allestimento e disallestimento della scenografia, etc.) deve indossare la mascherina; la mascherina potrà essere tolta dagli attori/artisti durante l'esecuzione della prestazione artistica, se sono mantenute le distanze interpersonali. L'obbligo di utilizzo della mascherina non viene comunque applicato per i nuclei familiari, i conviventi e le persone che in base alle disposizioni vigenti non sono soggette al distanziamento interpersonale (detto ultimo aspetto afferisce alla responsabilità individuale).

Per la preparazione degli artisti, trucco e acconciatura, si applicano le indicazioni previste per i settori di riferimento; per la vestizione, l'operatore e l'attore devono indossare una mascherina a protezione delle vie aeree, l'operatore deve indossare anche i guanti.

Gli oggetti eventualmente utilizzati per la scena devono essere manipolati dagli attori muniti di guanti.

I costumi di scena dovranno essere individuali; non potranno essere condivisi dai singoli artisti prima di essere stati igienizzati. Infine, l'eventuale interazione tra artisti e pubblico deve garantire il rispetto delle raccomandazioni igienico-comportamentali ed in particolare il distanziamento tra artisti e pubblico deve essere di almeno 2 metri.



Nessun obbligo di distanziamento in caso di utilizzo di mascherina e guanti/frequente igienizzazione mani











La norma sui "congiunti" ha permesso ai teatri di arginare i danni economici dati dal distanziamento. Essi potevano infatti sedere uno accanto all'altro e ciò permetteva, in alcuni casi, di sforare il limite di alcuni teatri basato sulle dimensioni della platea.

104

TFATRI

La necessità di rispettare le norme di distanziamento ha fatto si che una delle prime richieste fatte ai teatri attraverso il protocollo fosse quella di riorganizzare gli spazi.

Questa riorganizzazione degli spazi ha riguardato gli spazi funzionali all'entrata e all'uscita, per il quale è stato richiesto la garanzia di spazi sufficientemente spaziosi per assicurare un corretto distanziamento degli spettatori (oltre che opportunamente "guidati" dal personale di sala) e una specializzazione in relazione alla loro funzione di afflusso e deflusso, e ha comportato importanti cambiamenti per quanto riguarda la platea.

I posti a sedere infatti, al fine di garantire un distanziamento minimo tra uno spettatore e l'altro, sia frontalmente che lateralmente, di almeno 1 metro, sono stati limitati al numero di 200. Questa misura non viene applicata per i nuclei familiari, i conviventi e le persone che in base alle disposizioni vigenti non erano soggette al distanziamento interpersonale (detto ultimo aspetto afferisce alla responsabilità individuale). Per questi soggetti quindi vi è stata la possibilità di sedere accanto, garantendo la distanza fra loro e gli altri spettatori di 1 m, nonché possibilità di ridurre il distanziamento sociale di un metro in presenza di divisori in plexiglass,

anche rimovibili, da installare tra un nucleo di spettatori ed un altro. Il numero massimo di spettatori nelle platee ha potuto subire deroghe in base alle indicazioni delle Regioni e dellle Province Autonome, le quali hanno potuto stabilire un diverso numero massimo di spettatori in considerazione delle dimensioni e delle caratteristiche dei luoghi. In ogni caso, l'affollamento doveva essere correlato alle portate effettive di aria esterna. Per quanto riguarda lo spettacolo all'aperto, invece, il numero massimo di spettatori è 1000, senza alcun tipo di deroga applicabile.

Il personale doveva aver cura che gli spettatori indossassero la mascherina dall'ingresso fino al raggiungimento del posto (per i bambini valgono le norme generali) e ogni qualvolta ci si allontani dallo stesso, incluso il momento del deflusso.

Ai teatri è stata imposta una verifica dell'efficacia degli impianti di aerazione al fine di garantire l'adeguatezza delle portate di aria esterna. Per gli impianti di condizionamento, è stato reso obbligatorio, se tecnicamente possibile, escludere totalmente la funzione di ricircolo dell'aria. Importante anche garantire la pulizia dei filtri dell'aria di ricircolo per mantenere i livelli di filtrazione/rimozione adeguati. Se tecnicamente possibile, è stato richiesto di aumentare la capacità filtrante del ricircolo, sostituendo i filtri esistenti con filtri di classe superiore.

Si sono fatte una serie di richieste per quanto riguarda le norme di igiene da rispettare all'interno della struttura. A cominciare da una adeguata informazione sulle misure di prevenzione, comprensibile anche per i clienti di altra nazionalità, sia mediante l'ausilio di apposita segnaletica e cartellonistica e/o sistemi audio-video, sia ricorrendo a eventuale personale addetto, incaricato di monitorare e promuovere il rispetto delle misure di prevenzione facendo anche riferimento al senso di responsabilità del visitatore stesso.

Per il personale si è reso obbligatorio l'utilizzo di idonei dispositivi di protezione delle vie aeree negli spazi condivisi e/o a contatto con il pubblico. Nel caso specifico del personale alle reception si è cercato di promuovere l'adozione di barriere fisiche (es. schermi). Per quanto riguarda il personale al guardaroba, essi dovranno avere cura che gli indumenti e oggetti personali degli spettatori siano riposti in appositi sacchetti porta abiti.

I teatri inoltre si sono dovuti dotare di prodotti per l'igiene delle mani per i clienti e per il personale in più punti dell'impianto in particolare nei punti di ingresso. Tutto questo nella garanzia di una frequente pulizia e disinfezione di tutti gli ambienti, locali e attrazioni, con particolare attenzione alle aree comuni e alle superfici toccate con maggiore frequenza.

Il protocollo infine impone la rilevazione della temperatura corporea, impedendo l'accesso in caso di temperatura > 37,5 °C e suggerisce, se possibile, l'accesso tramite prenotazione, mantenendo l'elenco delle presenze per un periodo di 14 gg.

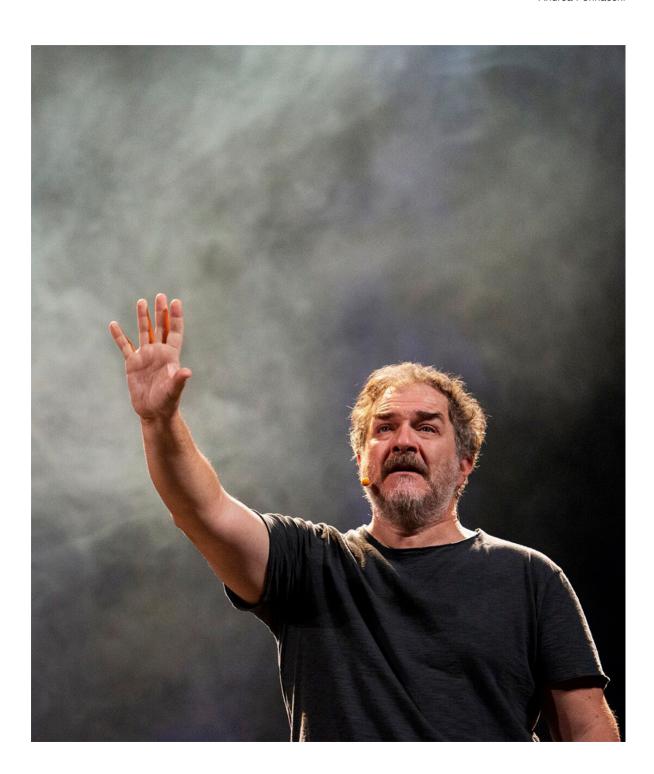
LA STAGIONE ESTIVA

LA STAGIONE ESTIVA 2020-2021 HA PRESO IL VIA CON IL DPCM DELL'11 GIUGNO. I FESTIVAL ALL 'APERTO HANNO AVUTO GRANDE SEGUITO, MENTRE IL TEATRO AL CHIUSO HA SOFFERTO IL LIMITE DEI 200 POSTI A SEDERE.



"Il modo per vincere una paura, è raccontare una storia."

Andrea Pennacchi



SU 347.262 SPETTATORI IN 2.782 SPETTACOLI, AGIS HA REGISTRATO 1 CASO DI COVID-19





CONTAGIO ARTISTI

SE TRA SPETTATORI SI ATTESTA UN SOLO CASO DI POSITIVITÀ, TRA GLI ARTISTI È CAPITATO CHE LE DIFFICOLTÀ TECNICHE NEL RISPETTARE LE REGOLE PORTASSERO A FOCOLAI.

110

Benjamin Bernheim durante le prove della Prima della Scala



TEATRO LA SCALA

27 casi

Numero positività registrate il 27 ottobre

Il 24 ottobre è stato individuato all'interno della compagnia del teatro della Scala di Milano, un focolaio di Covid-19 che ha portato a 27 casi di positività. Questi riguardavano soprattutto il gruppo dei coristi e dei musicisti di fiato i quali, per ragioni tecniche, non potevano indossare la mascherina durante le ore di lavoro. La pronta individuazione dei casi è stata il frutto del protocollo adottato dallo stabile il quale garantiva ai propri artisti un tampone ogni due settimane.

Nonostante i tentativi di miglioramento del protocollo, accorpando più turni di prove per ridurre il tempo di permanenza in teatro, eliminando le pause e ogni tipo di sosta nei camerini, per la seconda volta nella storia (la prima volta durante la seconda mondiale) la Scala non ha portato in scena la tradizionale "Prima".



TEATRO SAN CARLO

12_{casi}

Numero positività registrate il 28 ottobre

Un'altro caso di diffusione del virus tra gli artisti è quello del teatro San Carlo.

Qui meno contagiati rispetto la Scala, il 28 ottobre infatti, pochi giorni dopo il rintracciamento delle positività nel teatro milanese, sono stati attestati 12 casi di positività tra gli artisti del San Carlo. Anche qui la prontezza nell'isolare i casi positiva deriva dall'attività di screening che è avvenuto periodicamente ogni 15 giorni. Il teatro ha quindi deciso da ripartire con una programmazione in streaming pensata ad hoc. Saranno girati infatti video di balletti e concerti realizzati a porte chiuse e destinati anche a Piattaforme condivise con gli altri Teatri e Fondazioni Lirico Sinfoniche.



NUOVE CHIUSURE GOVERNATIVE

A FINE AGOSTO ARRIVA LA TANTO TEMUTA "SECONDA ONDATA IN ITALIA, COME IN TUTTA EUROPA. CON IL NUOVO DPCM DEL 24 OTTOBRE I TEATRI RI-CHIUDONO I BATTENTI.

112

Esplodono le proteste nelle piazza italiane dopo il DPCM del 19 Ottobre





Dopo la fase di Desk Research, di ricerca sostanzialmente "da casa", dalla mia scrivania, in corrispondeza anche alle aperture estive ho potuto cominciare con la ricerca sul campo, che nel contesto del design prende il nome di Field Research.

La ricerca sul campo è definita come un metodo qualitativo di raccolta dati che mira a osservare, interagire e comprendere le persone coinvolte nella tematica di riferimento.

La ricerca sul campo comprende una vasta gamma di metodi di ricerca sociale tra cui interviste informali, sondaggi, kit per la rilevazione di informazioni, osservazione diretta e partecipazione limitata in prima persona.

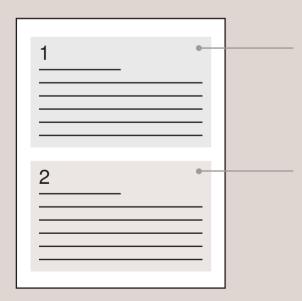
Sebbene la ricerca sul campo sia generalmente catalogata come ricerca qualitativa, le informazioni ottenute vengono spesso elaborate al fine di ricavare contenuti di tipo quantitativo utili in fase di progettazione.



METODO

La prima parte dell'intervista si è svolta in maniera abbastanza classica, con una serie di domande preparate prima di incontrare ciascun intervistato. Si è cercato comunque di dare un apporto progettuale anche nella costruzione del questionario, il quale è stato suddiviso in una parte "fissa" ed una declinabile a seconda dell'intervistato. Per creare un certo grado di empatia a volte non si è stati rigidi nel seguire l'ordine della domande ma ci si è adattati al flusso della conversazione.

116



Parte "fissa"

Domande di carattere generale relative ad anagrafica, motivazioni lavorative ed esperienza del lockdown

Parte declinabile

Domande relative al metodo di lavoro e volte a far emergere le esigenze di tale figura professionale

Interviste Metodo



Nella seconda parte dell'intervista si è cercato di creare un momento un po' più "ludico" al fine di aumentare ulteriormente il grado di empatia. Si è quindi deciso di utilizzare il metodo di ricerca delle cultural probes, il quale aiuta a comprendere le sfide quotidiane, gli obiettivi e le esigenze degli utenti attraverso l'interazione dell'utente con un kit, in genere una busta o una scatola contenente vari oggetti, tutti indirizzati alla rilevazione di informazioni.

Poiché questo metodo consente agli utenti di catturare da soli il loro comportamento reale, si ottengono intuizioni in gran parte imparziali dalla loro prospettiva.





La richiesta "Immagina di dover utilizzare questo spazio per costruire un momento di teatro, come faresti? Quali possono essere le difficoltà?

Interviste Metodo













CULTURAL PROBES

INTERVISTATI

Ambra D'Amico

Vocalista, Attrice, Regista

Vocalista e studiosa di cultura popolare, si forma negli anni '70 con noti esponenti del cosiddetto *Terzo Teatro* e con artisti della voce quali Demetrio Stratos.

Insegna tecnica vocale e laboratorio di drammaturgia popolare in celebri accademie italiane ed estere e collabora a progetti di didattica avanzata con artisti come Carlo Boso.

É stata infine direttrice artistica del Laboratorio Teatrale di Bozzolo (MN).

VENEZIA

USERS



120

Interviste Intervistati

Paola Bigatto Vocalista, Attrice, Regista

Attrice, regista, drammaturga, diplomata presso la scuola Paolo Grassi di Milano nel 1988. Ha lavorato con i principali registi e a fianco dei più grandi attori italiani.

Alla ricerca del valore sociale del teatro, elabora il monologo *La banalità del male* da Hannah Arendt per le scuola ed è tra gli ideatori del corso Attore per l'arte, volto alla specializzazione di operatori teatrali nell'ambito di istituzioni museali e luoghi di cultura.

VENEZIA



Davide Dolores

Attore professionista, Regista

Davide Dolores si diploma presso la Scuola di Teatro di Bologna "Galante Garrone" nel 2009. Si perfeziona grazie a stages in Italia e negli USA.

A teatro lavora con tra i registi più affermati a livello nazionale e internazionali. Nel 2015 debutta con *omu cani*, monologo scritto, diretto e interpretato da lui stesso.

Gira lungo e cortometraggi, fiction TV e pubblicità.

Dal 2006 tiene laboratori e seminari teatrali in tutta Italia.

MILANO



Anna Strozzo

Attrice amatoriale

Attrice amatoriale della provincia di Vicenza, fa parte della Compagnia Teatrale di Thiene "La Zonta" che agisce su tutto il territorio regionale.

A partire dal 2018, organizza e recita nella rassegna "Teatro in Casa". Gli attori, grazie a questa interessante iniziativa, escono dagli spazi tradizionali del Teatro per entrare in luoghi inusuali e inaspettati: le case degli spettatori. Si rivelerà essere una rassegna molto apprezzata dal pubblico locale.

THIENE



122

Massimiliano Ciammaichella Esperto di scena digitale

Architetto, professore associato, insegna Laboratorio di disegno e modellistica e Rappresentazione digitale presso l'Università luav di Venezia. È autore di vari articoli, saggi e monografi e sui temi della rappresentazione.

La sua attività di ricerca negli ultimi anni si è concentrata sugli estremi dell'evoluzione dei processi di rappresentazione, sul progetto degli artefatti e la loro comunicazione.

STAKEHOLDERS





Interviste Intervistati

Massimo Cittadini Artista digitale

Opera come artista multimediale realizzando dagli anni '90 principalmente installazioni interattive basate sul sistema di realtà virtuale 2D Mandala System, utilizzando la telecamera come dispositivo di input, spesso applicate a contesti differenti: arte, didattica, promozione, danza, laboratori.

Prosegue negli anni 2000 la ricerca usando la webcam o altri sensori come input al posto della telecamera.

Elena Sessi Direttrice artistica

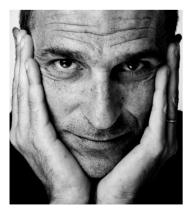
Docente e attrice all'interno dell' Associazione Schio Teatro Ottanta, Elena Sessi si occupa del coordinamento artistico e pratico dei corsi di teatro "La Bottega del Teatro".

Nell'ambito dell'attività associativa, gestisce inoltre l'organizzazione degli eventi culturali e sociali con relativa pianificazione logistica.

Marina Conti Scenografa

Nata a Milano e laureata in Scienze dei Beni Culturali e in Scenografia, dal 2015 lavora come scenografa freelance principalmente nell'ambito teatrale, ma anche in quello pubblicitario, fotografico e video. In teatro si occupa sia di progettazione e realizzazione di scene e attrezzeria. Nel 2016/2017 ha lavorato come assistente alla regia presso il Teatro Alla Scala.

FIRENZE



VICENZA



MILANO



INSIGHTS

Lo spazio in cui si realizza uno spettacolo è portatore di senso acustico e di senso artistico.

<u>L'informazione durante una conversione non</u> passa esclusivamente da un'onda sonora ma anche da labiale e movimento del corpo.

Privilegiando solo una componente della conversazione (per esempio quella uditiva) si crea una disorganicità che prova un affaticamento del cervello.

I microfono "fissi" sono un aiuto ma anche un problema perchè su certe frequenze vocali rendono difficile la regolazione dell'intensità.

Avere un occhio puntato costantemente sulla parte superiore del corpo, provoca stanchezza perché non puoi spostare l'attenzione verso altre parti del corpo o verso altri attori.

La rappresentazione davanti ad un pubblico ristretto è una pratica antichissima che ha però un problema di fondo ovvero la difficoltà nel trarne un profitto.

Il pubblico preferisce immaginare che gli attori siano così, degli artisti che un giorno si sono svegliati attori, senza pensare che che dietro c'è un lavoro enorme e un percorso lunghissimo. In Italia non si sa cosa l'attore sappia fare.

Il lavoro di passaggio da parola scritta a parola parlata è il campo degli attori, è un passaggio tecnico di cui gli attori sono depositari.

Quando un regista vede un attore recitare, per capire cosa sta facendo di giusto o di sbagliato a volte fa esattamente la stessa cosa che fa l'attore in scena, per capire cosa sbaglia deve essere esattamente con lui.

124

Interviste Insights

Ambra D'Amico





Anna Strozzo

Paola Bigatto





STAKE HOLDERS





Massimiliano Ciammaichella



Elena Sessi



Marina Conti



Lo dico sempre ai miei studenti: "se voi respirate correttamente, lo spettatore sta respirando correttamente insiema a voi."

L'attore durante le prove è in una situazione di estrema fragilità e di estrema vulnerabilità ed apertura.

Per avere una performance, di qualsiasi tipo, tu devi agganciarmi, raccontarmi qualcosa, sganciarmi. e in quest'ottica è fondamentale il momento di costruzione di un pubblico.

Qualsiasi sovrapposizione del momento teatrale ad uno spazio richiede un ripensamento dello spazio di fruizione e la progettazione di un momento di engagement.

Per un performer generalmente uno spettatore che se ne va è un momento di forte tensione e rammarico.

Lo spettatore deve avere la possibilità "tridimensionale" di guardare dentro la scena. É difficile immaginare un teatro che non abbia una relazione con la presenza dei corpi e uno squardo nello spazio.

Lo spettatore è in una posizione di osservazione. Il fatto che non tutti siano nella stessa posizione crea un rapporto dialettico differenziato tra ogni singolo spettatore e ogni singolo attore. Ogni spettatore guarderà quindi uno spettacolo diverso dato delle diversi tensioni tra corpi e sguardi che si sono creati all'interno della performance.

La scelta sul posizionamento dei singoli punti osservazione degli spettatori può essere una scelta artistica funzionale a comunicare un certo messaggio.

Si e' pensato molto alla tutela degli spettatori e poco a quella degli attori in scena.

126

Ambra D'Amico



Davide Dolores



Anna Strozzo

Paola Bigatto



Massimo Cittadini



Massimiliano Ciammaichella







Marina Conti



Anche se nel teatro, diciamo "borghese", puoi immaginare una quarta parete, la presenza del pubblico è così forte che la quarta parete non c'è.

La cosa bella del teatro e che lo rende insostituibile rispetto al video è l'essere dal vivo. Il teatro ogni volta è diverso, perchè tu sei diverso, perchè il pubblico è diverso, perchè il meteo è diverso e quindi, nella relazione col pubblico, anche se tu comunque hai un percorso segnato, sei proprio tu e ciò che ti sta attorno a cambiare le sfumature e sono quelle che ti daranno quel quid in più.

La maschera è un cavallo potente a cui dare indicazioni nette e precise.

La maschera ti toglie la possibilità di comunicare le sfumature di voce o di sguardo e paradossalmente ti smaschera.

Ci sono degli attori che perdono di efficacia quando si tolgono la maschera.

La maschera stringe il naso, tanto che a volte si fa a fatica a respirare.

Il trovarsi a far teatro, sebbene online, è stato un momento di profonda unione per i miei alunni. *

La processazione di un feedback degli spettatori durante lo spettacolo avviene soprattutto a posteriori, non durante la recitazione perchè potrebbe compromettere la performance. La documentazione dello spettacolo può risultare utile in questo senso.

128

Interviste Insights

Ambra D'Amico



Paola Bigatto



Davide Dolores



Anna Strozzo



STAKE HOLDERS





Massimiliano Ciammaichella



Elena Sessi



Marina Conti



Nelle compagnie amatoriali anche l'allestimento delle scenografie, il trucco, l'arrangiarsi in generale rappresenta un forte momento di unione e didattico.

Il feedback dello spettatore può contribuire in parte alla performance di un attore. Di solito si tende a dare il meglio di sè sul palco.

Nonostante la quarta parete si sente sempre l'energia del pubblico.

Se prima dello spettacolo c'è forte tensione, man mano che si prosegue nella drammaturgia questa cala.

Il link fondamentale tra interaction design e teatro è il tempo.

Il corpo rappresenta l'umanità, quando si entra nella realtà virtuale si interagirà sempre con il prodotto di una macchina.

Le pratiche performative, te lo diranno tutti i teatranti ma anche i performer in generale, non si danno se non sono incarnate.

<u>L'attore deve andare in scena nella sua scena, deve sentirsi a suo agio in quello spazio.</u>

130

Interviste Insights

Ambra D'Amico



Paola Bigatto



Davide Dolores



Anna Strozzo



STAKE HOLDERS

Massimo Cittadini



Massimiliano Ciammaichella



Elena Sessi



Marina Conti



Il teatro è interazione, è corpo, è sudore, è relazione fisica e contatto.

Il problema dell'audio nelle app come Zoom è che questo non arriva con gli stessi tempi nelle "stanze" degli altri utenti.

Nel teatro con quarta parete, l'attore deve sapere dove finisce lo spazio scenico e inizia quello degli spettatori.

Il trovarsi a far teatro, sebbene online, è stato un momento di profonda unione per i miei alunni. *

I tempi di preparazione di uno spettacolo dipendono principalmente dalle risorse economiche. L'ideale sarebbe 1 mese e mezzo di prove, anche se spesso ci si riduce a due settimane.

Il sistema remunerativo italiano costringe i lavoratori a continuare ad assumere nuove incarichi perchè altrimenti non c'è remunerazione. In altri paesi è diverso. Per esempio in Francia c'è il sistema dei lavori intermittenti: nei mesi di lavoro sei pagato dal datore di lavoro, nei momenti di pausa sei pagato dallo Stato.

132

Interviste Insights

Ambra D'Amico





Davide Dolores



Anna Strozzo



STAKE HOLDERS

Massimo Cittadini



Massimiliano Ciammaichella



Elena Sessi



Marina Conti



ESIGENZE

- ◆◆◆◆◆ Vorrei poter insegnare mantenendo la possibilità di avere del contatto fisico.*
- ◆◆◇◇◇ Vorrei che il sistema teatro reggesse a livello economico con il dimezzamento dei posti.
- ◆◆◆◆◇ Vorrei che il teatro "su schermo" non limitasse il mio punto di vista a quello scelto dal regista.**
- ◆◆◆◆◆ Vorrei che non si perdesse il senso di comunità che la platea crea.
- ◆◆◆◆◆ Vorrei poter interagire con l'attore durante la messa in scena.
- ◆◆◆◆◇ Vorrei che non ci fossero ritardi di audio mentre recito.***
- ◆◆◆◆◇

 Vorrei avere un ascolto multisensoriale/
 complessivo dei miei alunni e non basarmi
 solo sulla componente uditiva.****
- ◆◆◆◆◇ Vorrei far comprendere agli spettatori il lavoro che sta dietro la costruzione di un attore.
- ◆◆◇◇◇ Vorrei poter documentare con facilità una lezione.
- ◆◆◆◇◇ Vorrei che i professori scolastici potessero apprendere le tecniche di comunicazione proprie dell'attore, specialmente in un momento di dad.
- ◆◆◆◇◇ Vorrei che l'attore fosse tutelato emotivamente nel momento in cui viene ripreso durante le prove.
- ◆◆◆◆◆ Vorrei che ci si preoccupasse di più della tutela degli attori sul palco.
- ◆◆◆◇◇ Vorrei poter percepire anche online la respirazione dei miei alunni che è fatta di una componente visuale ovvero l'osservazione dei movimenti della cassa toracica ma anche di una componente uditiva.

134

Interviste Esigenze

Ambra D'Amico





Anna Strozzo

Paola Bigatto





STAKE HOLDERS





Massimiliano Ciammaichella



Elena Sessi



Marina Conti



- ◆◆◆◇◇ Vorrei avere un ascolto multisensoriale/ complessivo dei miei alunni e non basarmi solo sulla componente uditiva.****
- ◆◆◆◆◆ Vorrei che nella fruizione del teatro online non mi si stancassero gli occhi.*****
- ◆◆◇◇◇ Vorrei essere autonoma a livello tecnologico nel montaggio del risultato delle lezioni.******
- ◆◆◆◆◇ Vorrei fare lezione online senza stancare ed avere problemi agli occhi.*******
- ◆◆◆◆◆ Vorrei non vedere uno spettatore che se ne va.*******
- ◆◆◆◆◆ Vorrei poter insegnare mantenendo la possibilità di avere del contatto fisico.*
- ◆◆◆◆◇ Vorrei fare lezione online senza stancare ed avere problemi agli occhi.*******
- ◆◆◆◇◇ Vorrei essere autonomo a livello tecnologico nel montaggio del risultato delle lezioni.******
- ◆◆◆◇◇ Vorrei non dover cambiare le dinamiche della mia drammaturgia a causa del punto di vista più cinematografico che la camera del computer fornisce.
- ◆◆◆◆◆ Vorrei non vedere uno spettatore che se ne va.********
- ◆◆◆◆◆ Vorrei che la scenografia fosse cucita su di me.
- ♦♦♦♦ Vorrei che il teatro conservasse la sua caratteristica di non riproducibilità.********

136

Interviste Esigenze

Ambra D'Amico



Paola Bigatto



Davide Dolores



Anna Strozzo



STAKE HOLDERS





Massimiliano Ciammaichella



Elena Sessi



Marina Conti



- Vorrei avere i mezzi per attrarre un maggior numero di spettatori.
- ◆◆◆◆◇ Vorrei fare lezione online senza stancare e avere problemi agli occhi.*****
- ◆◆◆◆◇ Quando faccio teatro online vorrei poter avere la possibilità di togliere gli occhi da me.
- ◆◆◆◇◇ Vorrei non prestare attenzione alla tendina che mostra quello che sta riprendendo la mia webcam perchè mi crea insicurezze.
- ◆◆◆◆◇ Vorrei che non ci fossero ritardi di audio mentre recito.***
- ◆◆◆◆◆

 Vorrei che ci fosse interazione tra i corpi degli attori anche nell'esperienza online, il teatro è anche una goccia di sudore che per sbaglio cade sul corpo dell'altro attore.
- ◆◆◆◆◆ Vorrei che nella fruizione del teatro online non mi si stancassero gli occhi.*****
- ◆◆◆◆◇ Vorrei che il teatro "su schermo" non limitasse il mio punto di vista a quello scelto dal regista.**
- ◆◆◆◇◇ Vorrei che il distanziamento sociale e le difficoltà di sincronizzazione dell'audio non limitassero il repertorio del teatro online ai monologhi.
- ◆◆◆◆◇ Vorrei essere autonoma a livello tecnologico quando devo gestire la piattaforma dove si svolgono le lezioni.**********

138

Interviste Esigenze

STAKE HOLDERS

Ambra D'Amico





Anna Strozzo



Massimo Cittadini



Massimiliano Ciammaichella





Marina Conti



SPERIENZA IN ACCADEMIA

La fase probabilmente più importante della mia Field Research è stata l'esperienza presso l'Accademia Da Ponte di Vittorio Veneto. Qui ho avuto modo di seguire le lezioni del Maetro di Maschera e di Commedia Dell'Arte Michele Modesto Casarin.

Questa esperienza è stata fondamentale perchè ho avuto modo di vedere da vicino ed analizzare il tipo di interazione che avviene tra gli attori. Dietro a quei meccanismi perfetti e apparentemente naturali che si svolgono su un palcoscenico, si nasconde un grandissimo lavoro di conoscenza di sè e dell'altro. Seguendo le lezioni ho avuto di comprendere meglio le "regole" del gioco.



ACCADEMIA DA PONTE

Il weekend da "uditore" delle lezioni del maestro di maschera Michele Casarin, presso l'Accademia Da Ponte di Vittorio Veneto, è stata una tappa fondamentale per la compresione delle dinamiche interattive tra attori in scena.

Nelle 14 ore di lezione seguite infatti si è potuto comprendere fino in fondo com'è fare teatro nelle limitazioni a cui ci costringe il presente, di che cosa è fatta l'interazione tra attori e il valore della corporalità specialmente se rapportata ad un'arte come quella della maschera teatrale della Commedia dell'Arte.





Esperienza in Accademia

Accademia Da Ponte



NORME IGIENICHE

Durante l'esperienza in Accademia Da Ponte, si sono potuti apprezzare gli sforzi che realtà culturali come questa stanno facendo al fine di preservare la propria condizione lavorativa e la salute della propria comunità.

Al di là delle ormai rituali misurazioni di febbre e igienificazioni delle mani all'entrata della struttura, gli studenti e i maestri in sala rispettano, con forte impegno, le misure di distanziamento sociale nei momenti in cui l'esercizio non richieda di avvicinarsi, mentre disinfettano le mani e utilizzano mascherina quando non è possibile mantenere la distanza. Particolari attenzioni vengono rivolte anche al corretto e igienico utilizzo delle maschere teatrali, le quali una volta scelte da parte dello studente non potranno mai cambiare "padrone" e che vengono sanificate alla fine di ogni sessione lavorativa.



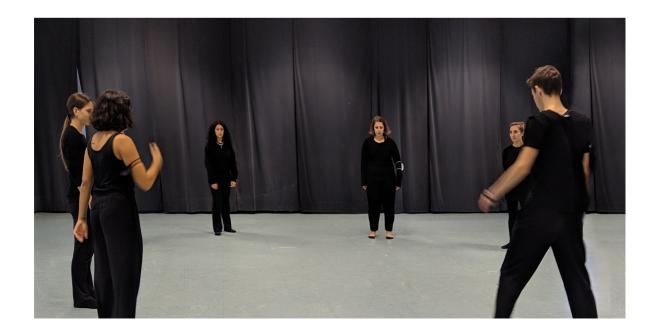
Esperienza in Accademia





Il bisogno di insegnare col contatto

Ci sono stati alcuni brevi momenti in cui rispettare le misure anticovid è stato difficile. Lo studente durante l'esercizio segue un flusso espressivo che va assecondato con correzioni rapide come la manipolazione di una postura o il suggerimento visuale a stretto contatto di un'espressione facciale.



A LEZIONE "DAL CASARIN"

Regista, attore e docente, Michele Casarin ha collaborato con i maggiori esponenti della Commedia dell'Arte: Carlo Boso, Eugenio Allegri, Enrico Bonavera, Stefano Perocco di Meduna e studiato con importanti figure del teatro nazionale ed internazionale, quali A. Vasiliev, E. Montanari e M. Martinelli, C. Ronconi, P. Maccarinelli. Assistere ad una sua lezione significa quindi avere le possibilità di apprendere da una delle più autorevoli voci in merito a Commedia dell'Arte in Italia.

Le lezioni hanno avuto tre tematiche principali: la storia della Commedia dell'Arte (che abbiamo visto nel capitolo "Il teatro italiano"), la comprensione dei ruoli e delle caratteristiche di ogni maschera e infine, la parte più importanti, ovvero come si "calza" e valorizza questo potentissimo strumento teatrale.





TUTTI GLI ITALIC E I VIRGOLETTATI DI QUESTO CAPITOLO SONO DI CASARIN

ALLENARSI AL PALCO

Uno dei focus del lavoro del maestro Casarin è stato l'affinare la capacità di controllo muscolare, sia esso per movimentare un braccio o per respirare correttamente.

E' una visione olistica per cui non si può recitare una battuta bene, respirando correttamente, senza che il movimento di un braccio sia "a ritmo" con l'intenzione dell'attore. Per questo bisogna avere pieno controllo del proprio corpo; sopratutto se poi si va ad interagire con "l'altro". L'esercizio in cui gli studenti si passano la palla chiamandosi per nome è molto esplicativo in questo senso, perchè se l'attore non impara a regolare il proprio respiro e movimento in base a respirazione e movimento del proprio collega, la palla cade. E quella palla che cade è la rappresentazione fisica di una battuta che in scena non riuscirà bene.

Per realizzare tutto ciò ci vuole anche un fisico atleticamente pronto ed allenato.





La riflessione "post allenamento"

Uno dei momenti che mi ha fatto capire quanto sia importante l'interazione in carne ed ossa degli attori è stato quello della riflessione su ciò che si era appreso e sulle difficoltà affrontate, il quale avveniva ogni fine lezione.

Sfiniti da quest'ultima, gli studenti hanno comunicato con libertà e forte empatia.





L'ARTE DELLA MASCHERA

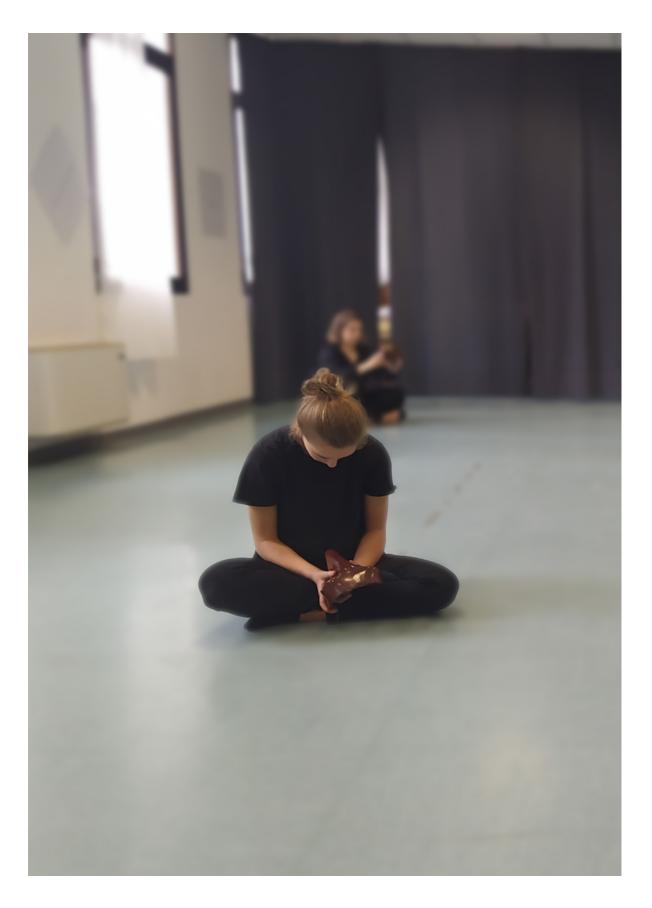
"La maschera non è un giocattolo, è un oggetto importante. È un qualcosa che è sempre convissuto con l'uomo, fin dalla preistoria essa è sempre andata a pari passo con l'evoluzione dell'uomo. Arlecchino e Pantalone sono solo delle porte verso altre dimensioni, nomi per raccontare qualcos'altro: archetipi."

150

Tutti noi abbiamo un totem, uno spirito guida che ci protegge, un istinto; per le maschere vale lo stesso principio. Ci sono dei demoni, degli animali nascosti dentro la maschera.

Nella vita reale però noi uomini non facciamo altro che seppellire questo spirito guida, mascherarlo, man mano che cresciamo ci allontaniamo da esso. La maschera una volta invece è custode di uno spirito guida e con un po' di immaginazione sono facilmente riconoscibili.

Un interessante esperimento che di solito faccio con i miei alunni alla prima lezione di Commedia dell'Arte, è quello di fargli liberamente scegliere una maschera. Se seguono veramente l'istinto, senza alcun momento razionale, gli alunni di solito scelgono proprio la maschera che rappresenta i propri tratti caratteriali.





152

LA POLARITÀ DEI PERSONAGGI

"La maschere si dividono in due categorie, come gli esseri umani: non uomini e donne ma dominanti e dominati, servi e padroni. Non ci sono vie di mezzo, o sono buoni o sono cattivi. Padroni cattivi e servi buoni."

Lo so che il ragionamento che si potrebbe fare a questo punto è che ci sono padroni buoni, servi cattivi, grigio chiaro, grigio scuro ecc. Con la maschera bisogna parlare però di bianco e nero, giusto o sbagliato come nei cartoni animati.

Perchè i cartoni piacciono tanto? Perchè quando si guarda un cartone si capisce subito chi è buono e chi è cattivo, chi è giusto e chi è sbagliato. Poi dopo è chiaro che c'è un'evoluzione dei personaggi, però io so già di chi fidarmi: vengono disegnati con i tratti che chiariscano il carattere del personaggio.

Se noi guardiamo il cartone animato Cars, bè non c'è più niente di dis-umano delle macchine; eppure riconosciamo quali sono i cattivi e quali i buoni.

Saetta McQueen per una scelta di colori, per le grafiche sulla livrea, si capisce subito che è il monello di turno; la Porsche si vede che è la bella ragazza a causa delle sue curve tonde, i colori ecc.; l'amico saggio è la vecchia macchina quindi colleghiamo la persona anziana a quella saggia, al savio; Cricchetto è l'amico casinista, un po' nerd, ma buono; quella cattiva che gli contende la Pistons Cup come è disegnata? Tutta spigolosa quindi aggressiva.

"Questo linguaggio, magari non ce ne accorgiamo ma ci arriva subito, è immediato.

Questo rende tutto più semplice e lineare, è confortante. Questo perché? Perchè in una società in cui non riconosciamo più chi è buono e chi è cattivo, vedere questo ci conforta."



COME LEGGERE UNA MASCHERA

Come capire che cosa ho in mano quando guardo la maschera, se ho un servo, un padrone, alto, basso, magro, grasso? Bisogna saperlo leggere.

Come si legge la maschera? Come in un copione: bisogna saper leggere, quindi riconoscere che un certo tipo di segno grafico è una "a", sapere come questa si collega ad altre lettere per formare parole e conoscere le regole grammaticali e sintattiche che le distribuiscono sul foglio.

"La maschera è sostanzialmente un testo che dobbiamo saper leggere e comunicare in maniera minuziosa e adeguata. Non si deve cambiare il testo, correggerlo in alcuna maniera."

Quando guardiamo la maschera riconosciamo un viso banalmente perché vediamo una forma tondeggiante, due occhi e un naso. Quando disegniamo un ritratto generalmente partiamo da lì, un ovale, occhi e naso.

"Le maschere hanno una gerarchia delle linee.

La maschera ha delle linee 'portanti' che danno la dimensione della maschera: maschera grande vuol dire corpo grande, maschera piccola significa corpo piccolo.

Poi ci sono delle linee 'espressive', che sono quelle più piccole. Queste sono più difficili da leggere, spesso si fa affidamento sull'esperienza e si 'triangolano' con altri tratti.

In linea generale ci danno un'idea sulla stazza e su alcuni tratti del carattere del personaggio."

Quindi possiamo dire che di solito se vanno verso il basso ci fanno capire che il personaggio è incagnato, stizzoso; se vanno verso l'esterno in maniera orizzontale il personaggio è di solito grasso, magari un po' letargico. Nessuna linea è fatta a caso comunque, il maestro mascheraio le pensa una ad una.

Continuando la nostra metafora del copione passiamo ora a due "parole", intese come unione di segni grafici (le linee di cui si parlava prima), molto importanti: il naso e gli occhi.

"Il naso è sempre il carattere del personaggio."

Pensiamo alla diceria popolare: "ha un naso da generale", il naso del Kaiser, di Cesare, il naso aquilino, un naso importante. Avere un naso adunco è diverso da avere un naso tozzo e rozzo. Il carattere di questo naso comunque va sempre confrontato con le linee di cui abbiamo parlato in precedenza.

I maestri mascherai l'avevano capita bene l'importanza del naso e per queste esse presentano una grande varietà di declinazioni di questa parte del corpo: grandi, piccoli, a patata, adunchi, storti, curvi, larghi ecc.



Due allieve dell'Accademia Da Ponte mentre, per la prima volta nella loro vita, cercano di leggere le linee della maschera. Durante la lettura è importante fare dialogare la maschera con la luce, perchè essa evidenzia ed esalta tutte le linee.

"Gli occhi sono sempre l'anima della maschera, dominante o dominata."

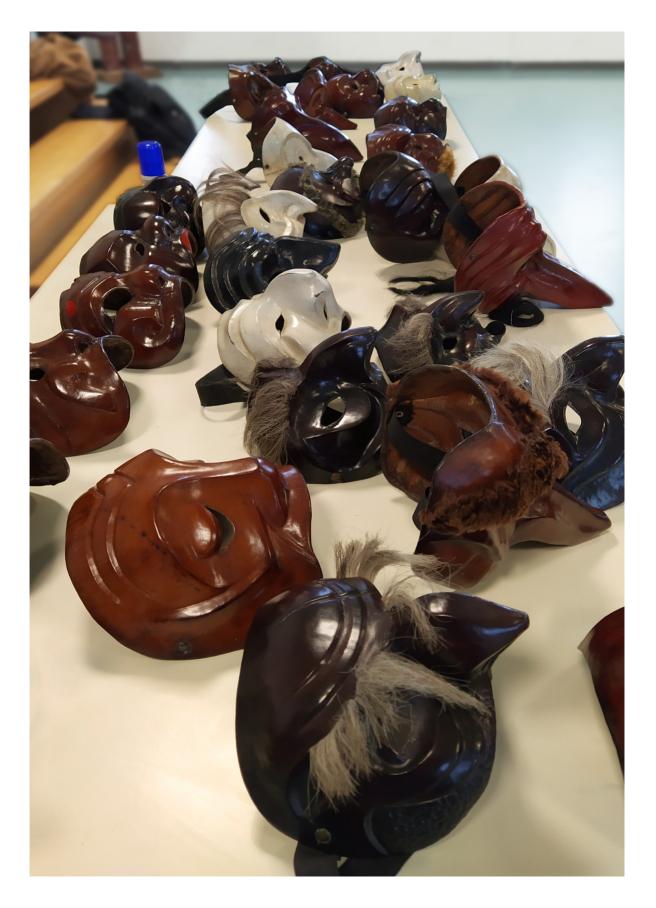
Ci sono vari tipi di forma dell'occhio, a goccia, ottagonali, a foglia ecc. e ognuna di queste amplifica l'espressività della maschera. Riassumendo quindi ci sono tre cose da "decifrare" in una maschere: linee, naso e occhi.

Una volta fatta questa "analisi del testo", arriva il momento in cui bisogna comunicare ciò che si è letto.

"Se in un copione le informazioni arrivano allo spettatore attraverso la movimentazione dell'aria data dalle nostre corde vocali, con la maschera si riesce a comunicare solo se la si muove nello spazio così da farla interagire con la luce."

Tutte le linee di cui abbiamo parlato in precedenza infatti non possono essere valorizzate al buio.

Le maschere sono o vecchie o giovani, o stupide o intelligenti, o magre o grasse, o cattive o buone ecc. Non ci sono mezze misure. Infine, pensare allo spirito guida, all'animale che la maschera ha dentro di sé, può essere un altro grande aiuto nella comprensione delle caratteristiche da dare al corpo. Se nel volto rappresentato vediamo un criceto, è difficile che il corpo sarà quello di un personaggio dominante.



COME SI "CALZA"

La maschera va trattata bene, è uno strumento prezioso che può avere un valore di qualche centinaio di euro.

Come per un vestito prezioso, non va quindi appoggiata per terra, onde evitare il rischio di calpestarla, e non vanno infilate le dita nei "buchi", nel caso dell'abbigliamento pensiamo alle asole di una camicia e in quello della maschera gli occhi, per evitare che ne venga cambiata la forma. Essa va trasportata prendendola con le mani da sotto e accomodando le nostre dita nell'incavo interno delle quance.

"La maschera è un indumento straordinario, amplifica i nostri tratti del volto fino a renderli non ordinari, non comuni, come un vestito elegante."

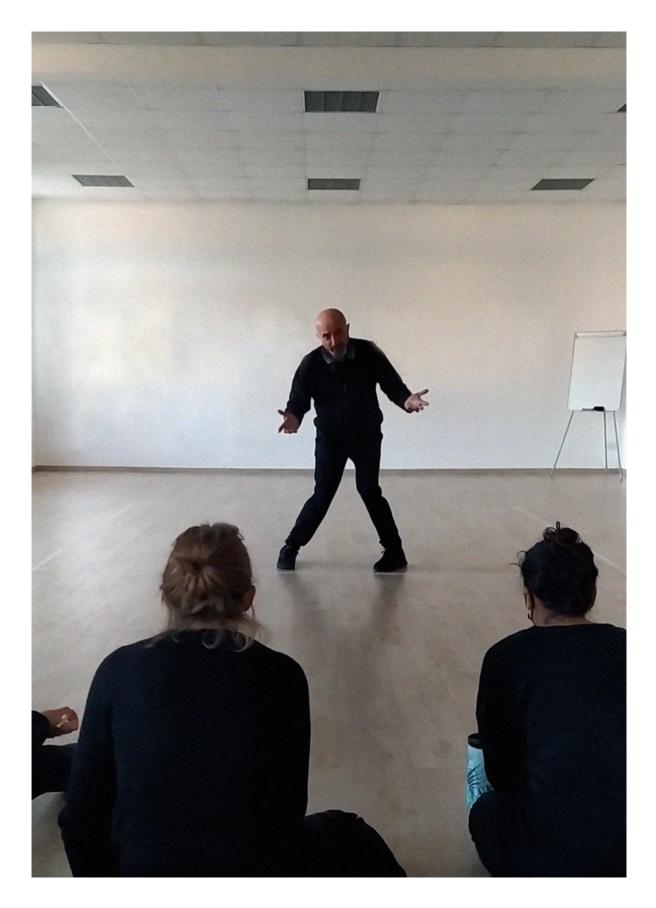
"Quindi se si entra in un luogo straordinario, che nel caso del vestito può essere una sala da ballo, è importante che non vi sia un passaggio da abito ordinario a abito stra-ordinario o viceversa. Altrimenti si corre il rischio di rompere l'illusione e di creare straneamento nel vostro "pubblico".

I miei allievi quindi, prima di indossare le maschere durante le prove, li faccio sempre mettere di spalle e poi, una volta indossata, si possono girare verso il "pubblico".

"Vale anche il principio inverso quindi è bene non entrare con una veste straordinaria in un luogo ordinario."

Per questo motivo mi imbestialisco quando vado agli spettacoli di Commedia dell'Arte e gli attori, una volta finito lo spettacolo che non si tolgono la maschera e vanno salutare i propri cari. Io non voglio assolutamente che l'illusione che si era creata prima venga rotta così in fretta.

lo ho bisogno di quella illusione, tutti ne abbiamo bisogno, è il motivo per cui andiamo a teatro.





160

LA MASCHERA "DISEGNA" UN CORPO

"Gli uomini hanno un volto ordinario per un corpo ordinario. Il volto di un uomo è in perfetta armonia con il corpo. Per mantenere questa armonia tra le due parti, una volta indossata la maschera, bisogna che il nostro corpo diventi qualcosa di straordinario."

"La maschera ha una sua espressività però non cambia espressione per cui tutto ciò che non fa lei bisogna che lo faccia il corpo."

Per questo motivo il corpo ha una importanza fondamentale nella Commedia dell'Arte e si utilizza lo studio di questa branca del teatro per completare un percorso di un attore. Il palco di Commedia dell'Arte infatti insegna all'attore quanto si riesce a comunicare con il corpo e quanto sia importante tenerlo sempre in tensione. Sul palco si deve stare "male", bisogna essere in costante tensione muscolare, anche quando si è fermi, senza però mostrare alcuno sforzo allo spettatore.

"Un attore di solito è abituato a comunicare molto con il volto, tralasciando gli altri 7 ottavi della propria fisicità. Ma se si pensa alla distanza con cui uno spettatore di solito fruisce di uno spettacolo, è molto difficile che venga percepito quello che comunica il nostro volto, quel 1 ottavo del nostro corpo."

Il corpo dev'essere totalmente a servizio della maschera e non viceversa quindi se la maschera ha nelle sue linee una persona alta e chi la indossa è basso di statura, significa che chi la sta utilizzando deve fare di tutto per colmare questo gap.

"La maschera un po' ci "aiuta" un po' in questa metamorfosi perché fin dal momento in cui la indossiamo, essa si presenta, proprio come una camicia di lusso appena comprata che percepiamo come rigida ("croccante"), come un oggetto scomodo e così cambia già le abitudini del nostro corpo e il modo in cui ci percepiamo."

Un accessorio di abbigliamento che cambia le nostre abitudini posturali sono le scarpe col tacco: appena le mettiamo, siamo portati ad inarcare le schiena e ad accentuare il ventre.



162

"La maschera appena indossata ci dà fastidio sul viso, è scomoda appunto. Ci sono dei gommini che permettono di adattarla un po' ai nostri lineamenti ma si tratta comunque di un pezzo di cuoio rigido."

La maschera inoltre, nonostante la maschera di Commedia dell'Arte lasci completamente libera la parte della bocca (al contrario di quella totale greca che copriva anche la parte inferiore del volto), cambia anche la percezione del nostro corpo andando a limitare i nostri sensi e le nostre funzioni vitali.

"La voce, per esempio, entra nella calotta e ci rimbalza addosso."

Questo ha forti conseguenze più che nella "quantita di suono" che arriva ai nostri ascoltatori, a livello tecnico perché

"si perdono i riferimenti sull'intensità, l'altezza e il timbro della nostra voce."

"Sotto il punto di vista psicologico perché provoca straniamento."

"Il taglio degli occhi della maschera limita solitamente la vista, soprattutto quella periferica (motivo per cui sarà importante direzionare il viso)."

"Per quanto riguarda le funzioni vitali, l'utilizzo del naso nella respirazione è pressochè impossibilitato se non addirittura sconsigliato per evitare che la maschera 'fischi'."

Come per un vestito elegante, per fare "funzionare" la maschera non basta un adattamento fisico, è fondamentale che avvenga un cambiamento la percezione di noi stessi a livello psicologico. Se ciò non avviene, si capirà subito che ci stiamo "travestendo".

Per evitare che ciò accada, oltre alla bravura dell'attore, è importante che si faccia una corretta lettura della maschera e che si abbia bene in testa il "vestito" che quella maschera nasconde dentro di sè. Un vestito che è fatto di postura, camminata, modo di muoversi, di parlare, di comportarsi, insomma tutte le componenti che descrivono un personaggio.

Un esercizio che faccio fare di solito ai miei alunni di solito è quello di fargli disegnare il corpo cercando di fare in modo che le curve tracciate siano in armonia con le linee della maschera. Le linee del corpo vanno tracciate nello stesso ordine in cui si leggono quelle della maschera. Quindi a partire dalle linee portanti che definiscono la silhouette poi si va sempre più nello specifico.

Questo esercizio ricorda un po' quello che avevano fatto qualche anno fa con la maschera funeraria di Tutankhamon. Attraverso l'utilizzo di computer, algoritmi e altri strumenti tecnologici, gli scienziati hanno studiato le linee della maschera e sono riusciti a ricostruire il corpo del faraone.



Amleto Sartori, storico mascheraio veneziano, con Jacques Lecoq

164

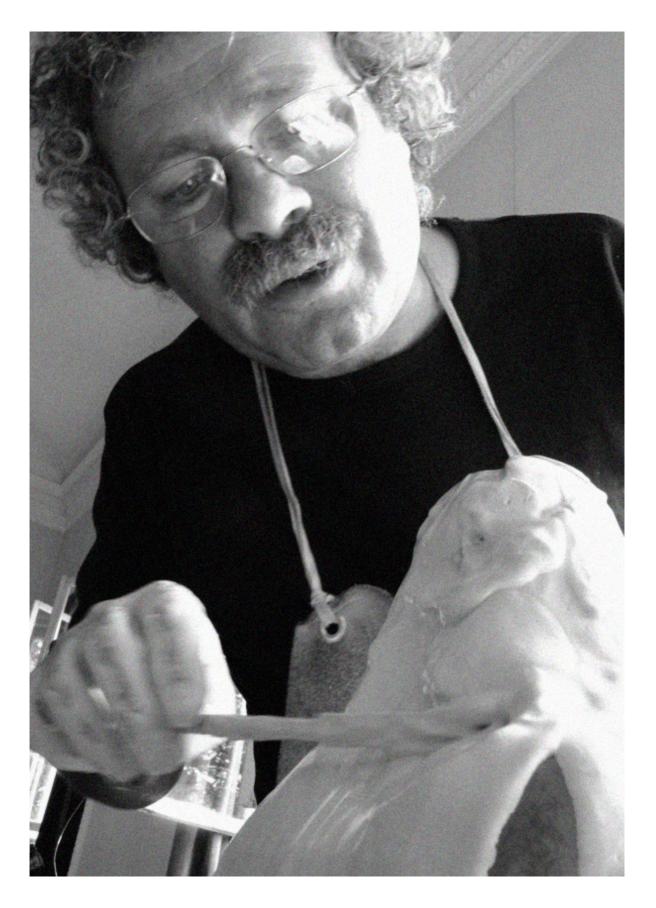
PROCESSO PRODUTTIVO

Le maschere vengono scolpite dal maestro mascheraio sul legno. Una volta raggiunto il risultato voluto, arriva la fase in cui bisogna "battere" il cuio fino a farlo aderire con il calco in legno.

Questa operazione di battitura spesso non viene svolta dal maestro mascheraio, ma dall'apprendista, il "garzone".

Una volta fatto aderire per bene il cuoio sul legno attraverso degli appositi strumenti, lo si schioda dal calco e si inserisce una piccola anima in ferro così che la maschera mantenga la sua forma nel tempo.

Manca ancora però un'ultima ed importantissima fase. La maschera infatti, alla fine delle fasi precedentemente descritte, non presenta gli occhi. Questi verranno successivamente ricavati attraverso un'operazione di taglio dal maestro mascheraio E' una sorta di rituale. Gli occhi infatti sono l'anima della maschera ed è giusto che sia il maestro a "dargli vita"



INTERVISTA INTEGRALE MICHELE MODESTO CASARIN

166

Partiamo dalla notizia di queste settimane: i provvedimenti presi per far continuare il teatro hanno reso possibile un solo contagio tra gli spettatori. Cosa ne pensa?

É una notizia che accogliamo con gioia e che senz'altro deve far riflettere, soprattutto quelli che stanno "ai piani alti".

Del resto è come qui. Qui a scuola non abbiamo avuto casi covid. Quelle due volte che siamo stati tutti in quarantena fiduciaria è stato perchè due alunne hanno avuto contatti esternamente alla scuola, in famiglia soprattutto, la mamma che insegna ecc. Qui come a all'Accademia di Venezia. E in ogni caso nessuno di noi in quarantena fiduciaria ha contratto il virus.

In questi eventi mi sento sicuro a teatro, noi lavoriamo con le mascherine, teniamo le finestre aperte, ogni volta che ci tocchiamo ci igienizziamo le mani.

Questa sicurezza però effettivamente dipende anche dai nostri comportamenti. É successo che un'allieva, nonostante le mie raccomandazioni, sia andata ad una festa di laurea. Il venerdì abbiamo fatto lezione, il sabato è andata alla festa di laurea (era prima del lockdown quindi si potevano fare le feste) e si è presa il covid.

Ha fatto due giorni di lezione per poi scoprire il martedì che il laureando era positivo e il mercoledì c'è toccato bloccare la scuola, con tutti gli alunni e insegnanti a casa in fiduciario.

lo non mi sono preso niente però due ragazze che lavoravano a stretto contatto con lei si sono prese il covid.

In ogni caso il posto teatrale, sia esso il palcoscenico o la scuola, è un posto sicuro, io mi sento molto più sicuro qui. Quand'è che ho paura? Quando vado al ristorante, li mi fa più paura, nel bar affollato, quello mi fa più paura, in mezzo al pubblico.

Quello che mi è parso di capire però è che gli spettatori sono tutelati, come si evince dal dato dell'AGIS che le ho citato in precedenza, ma che invece si sia fatto poco per tutelare i performer.

Qui cominciamo ad andare sul complicato. Nel senso che l'idea di tutela c'è per sia per gli spettatori che per gli attori. <u>Il problema è che la "pastoie" che vengono messe per gli attori, di tutela, diventano dei lacci che ti impediscono di lavorare.</u>

Se io dovessi lavorare rispettando un certo tipo di codice, io non potrei toccare nessun oggetto. O meglio, posso toccarlo, ma se ti dò questa bottiglia prima dovrei igienizzarla e poi dartela.

Gli attori possono stare a 1 metro e mezzo di distanza in scena, i cantanti a 2 metri e mezzo.

Se tu fai un'opera e devi cantare a quella distanza diventa tutto più complicato.

Questo per dire che non è che non si sia pensato alla tutela dell'attore, ma le misure adottate non permettono le dinamiche dell'attività che dobbiamo fare.

Ognuno poi elabora strategie diverse, io per esempio ho degli amici che, per fare lo spettacolo hanno dovuto tenere un report di tutti i contatti che avevano avuto nella settimana precedente: delle cose assurde no?

Altre istituzioni ti chiedono di fare il tampone. Per esempio nel cinema si fanno i tamponi una volta a settimana. Nel cinema si riesce a lavorare, facendo tamponi, controlli, ecc. Nel cinema non vai sul set se 3-4 giorni prima non hai fatto un tampone.

Ma perchè questo può succedere nel cinema e non nel teatro? Perchè sono le produzioni grosse che pagano: fanno il tampone a tutti. In teatro che non lavorano con questi budget non si può fare. Nessuna produzione può spendere tanto. Nessun teatro, nessun organizzatore può spendere tanto. Il circuito regionale che per fare gli spettacoli ti paga i tamponi...magari!

A me è capitato che un teatro pagasse i tamponi quando abbiamo avuto un caso, ma era solo perché le Asl erano in crisi e quindi i tempi si sarebbero allungati troppo.

Il teatro è un qualcosa di molto dinamico. Oggi sono qua, domani siamo in un'altra piazza. Il cinema resta sullo stesso set per settimane.

C'è da dire infine che l'utilizzo delle mascherina va in contrasto con quella che è l'essenza del mestiere dell'attore: la parola "parlata". Con la mascherina hai uno schermo, che per carità ti permette di emettere suoni però hai voglia di vedere come uno sta articolando, e di percepire tutti colori della voce. C'è inoltre un problema di rimbalzo del suono: pensa che con la maschera di Commedia dell'Arte, a tre quarti e che lascia libera la bocca, gli attori si sentono, soprattutto le prime volte, si sentono a disagio perchè il suono entra nella maschera e comincia a rimbalzare in tutta la calotta. Pensa con la mascherina, che per carità non ha la stessa robustezza di una maschera in cuoio, però comunque ci sono dei problemi di ritorno: tu non ti senti, non ti percepisci.

E in ogni caso non è solo una questione di "volume dell'audio", di articolazione dizione, di rimbalzo ma soprattutto di respirazione. La respirazione per un attore che parla è fondamentale, garantisce non solo la fluidità della voce ma anche la fluidità di tutto il corpo. La mascherina chirurgica, frapponendosi alla blocca (diversamente della maschera di Commedia a tre quarti), limita la respirazione.

Non so se hai visto delle mascherine utilizzate dalla Reyer Venezia e progettate dal Politecnico di Torino: ecco anche io la vorrei una cosa del genere!

C'è una tradizione di maschere totali adottate in scena..

Sì, però non parlano. La maschera neutra è la maschera totale. Però non parla, non ha bocca. Quella funziona, se tu sotto hai una mascherina nessuno se ne accorge e tu sei protetto. I Familie Flöz hanno maschere intere ma non parlano, è tutto in azione. È sempre teatro, ma non parlano. È teatro di pantomima.

Anche se andiamo ad analizzare il teatro greco, comunque la maschera ha un buco per parlare.

Chiaro non c'è teatro di serie A e di serie B, è tutto teatro.

I Familie Flöz sono straordinari! Probabilmente loro possono lavorare perchè se hanno mascherina sotto non si vede. Il loro teatro però è tutto movimento. È un po' come quello che faccio io con i ragazzi ma è molto più portato, al di là che sono degli attori eccezionali, all'eccesso.

Loro quindi hanno sì molti meno problemi però comunque c'è un problema di contatto, mani, piedi, oggetti...

A proposito di rispetto dei provvedimenti in materia di prevenzione, l'utiizzo di mascherine, distanziamento e guanti, oltre a creare dei problemi tecnici, ha avuto delle conseguenze sull'aspetto visuale e narrativo?

Bè sicuramente. TI faccio un esempio. Per l'allestimento di uno spettacolo di allievi, la sovraintendenza di un teatro molto rinoma-

to mi ha detto che 17 allievi in scena non ci possono stare.

Motivazione: a meno che non si usino le mascherine, si deve rispettare una distanza di 1 metro e mezzo. Risultato: in base alle dimensioni del palco, massimo 5 attori in scena.

lo quindi ho dovuto pensare allo spettacolo in 3 blocchi.

Poi mi hanno detto: o lavori con i guanti o non si possono passare gli oggetti in scena.

E inoltre: non si possono cambiare costume in quinta perchè non c'è lo spazio suffciente per igienizzare.

Quindi io, poi non l'ho fatto, ma avrei dovuto agire così:avrei dovuto ipotizzare uno spettacolo unico, in tre blocchi, facendo uscire un gruppo e facendone entrare un altro senza poterli neanche far stare in quinta. Non solo, tra un "turno" e l'altro avrei dovuto fare igienizzare tutto quanto, generando dei tempi morti lunghissimi per gli spettatori e distruggendo ogni tipo di fluidità della rappresentazione.

Questo non è un problema di mascherine, questo è un problema che proprio non si può mettere in scena lo spettacolo.

Per quanto riguarda i guanti, c'è un problema di narrativa/ di estetica: se io faccio drammaturgia contemporanea, non ci sono personaggi ma ci sono persone, quello che tratto è quello che succede adesso, quindi non lavoro sull'epico, sul teatro greco ecc., chiaro che posso trovare un modo per giustificare quel guanto; questione molto più complicata però per tutto ciò che non è teatro contemporaneo.

Gli Anagoor che lavorano su uno spazio che è teatrale ma molto più installazione, più evento quindi proiezione ecc. possano avere un po' più agio nel lavorare in modalità del genere. Discorso inverso per esempio per la nostra compagnia che lavora su Shakespeare, perchè diventa molto difficile giustificare guanti in lattice e mascherine.

In ogni caso soluzioni se ne trovano, siamo artisti e in quanto artisti è il nostro lavoro produrre idee per risolvere problemi. Il problema è che a volte ti manca anche un po' la motivazione. Perchè quando vedi assembramenti sui mezzi pubblici, nei ristoranti e nei bar e poi a te chiudono i teatri e le scuole, a te che sei tutto il giorno prodigo nel far rispettare distanziamento, nel far mettere le mascherine ai tuoi allievi, nel farti i tamponi e nel farti misurare la temperatura, ti senti un po' schiacciato.

Per quanto riguarda il rapporto col pubblico? Come è cambiato con l'inserimento di provvedimenti come la limitazione dei posti a sedere e l'utilizzo di mascherine per il pubblico?

È cambiato molto. È diventato molto complicato recitare.

Questo non solo per il tipo di precauzioni che dobbiamo prendere tra noi attori (tagliare le scene di contatto, mantenere le distanza, ecc. si fà) ma soprattutto perchè ci troviamo a recitare davanti a platee potenzialmente da 400 posti che sono ridotte a 150.

Questa dispersione "spaziale" dell'emozione e "l'abbassamento di volume" delle reazioni dovuto ai dispositivi di protezioni genera nell'attore la mancanza di punti di riferimento (di spazio, di direzione perchè l'attore deve saper dove guardare) e maggiori difficoltà nel sentire e reagire al pubblico.

Tutto ciò è frustrante per un attore che vive di riflesso, che vive per il pubblico.

Cosa ne pensa della possibilità di una seconda ondata questo inverno e della possibilità di dover tornare ad insegnare in streaming? State già pensando a qualche strategia?

Proprio in questi giorni ci siamo riuniti con gli altri insegnanti per discutere proposte interessanti in questo senso. Un sacco di idee molto interessanti.lo però alla fine di questo incontro ho concluso così: "Si colleghi, tutto bello, questo va bene per un mese, va bene per due mesi, ma poi dobbiamo comunque affrontare il problema che è: i ragazzi un giorno dovranno recitare sul palcoscenico, e dovranno avere la tecnica per superare la prima fila, dovranno avere il corpo sapiente da muovere, perchè a tavolino queste cose non si imparano. Quindi anche lo streaming va bene, ma che attore è quello che lavora in streaming?

Per questo motivo qua ho fatto congelare le mie ore. Perchè sopratutto nella Commedia dell'Arte dove si allena il corpo al palcoscenico reale, un lavoro in streaming non avrebbe senso. Ho fatto 4 ore in streaming ma erano tutte lezioni frontali sulla storia della Commedia dell'Arte e su aspetti tecnici come la narrativa dello spazio dove questo tipo di recitazione avviene. Le uniche cose che si possono fare online con un minimo di efficacia sono quelle materie legate alla voce come dizione, lavoro sulla lettura. Ma non si può neanche fare tutto in quell'ambito lì. Ho parlato l'altro giorno con Ambra (D'Amico) che mi ha detto che su 100 ore, 20 riesce a farle a tavolino. Ma le altre 80? Bisogna farle in piedi, con il corpo che si muove in mezzo ad un palcoscenico.

La cosa che lascia un po' perplessi è anche il fatto che ci siano cavilli burocratici per cui presidenti di regione (facenti affidamento sul fatto che i corsi extracurriculari possono fare laboratori
in presenza) o addirittura prefetti hanno permesso (e si auspica
permetteranno) nelle scuole statali di far lezione in presenza.
Stesso discorso per le scuole private dove i direttori si assunti la
responsabilità di avere zero casi all'interno delle proprie strutture.
Le cose in queste strutture sono funzionate quindi non si capisce
perchè i primi a dover pagare le conseguenze delle chiusure siano
sempre le scuole di teatro e perchè il governo pensi che il teatro
sia un così importante luogo di contagio.



INDIVIDUATE ROBLEMATICHE

In questo capitolo sono state riassunte le problematiche individuate durante la fase di Field e Desk Research.

Sono stati individuati 5 macrogruppi: la problematiche pregresse, quelle intreseche alla pratica teatrale, le difficoltà derivanti dall'utilizzo di presidi di prevenzione e quelle derivanti rispettivamente dal distanziamento tra attori e tra spettatori.

Alcune di queste problematiche, assieme agli insight e le esigenze che in parte ce le hanno suggerite, verranno utilizzati per lo sviluppo del concept.



RICONOSCIMENTO DEL RUOLO

Il pubblico preferisce immaginare che gli attori siano così, degli artisti che un giorno si sono svegliati attori, senza pensare che dietro c'è un lavoro enorme e un percorso lunghissimo. In Italia non si sa cosa l'attore sappia fare.

Questo è un problema sia perchè compremette la possibilità di remunerare correttamente ciò che facciamo, sia perchè fa sì che qualsiasi persona, solo per il fatto di essere su un palco, possa essere scambiata o addirittura riconosciuta come attore/attrice.

Tutto ciò ha gravissime conseguenze sulla qualità del teatro italiano.

Paola Bigatto



PEOBLEMATICHE ACUITESI CON L'ARRIVO DEL CO-VID-19 E I PROVVEDIMENTI RELATIVI AL TEATRO.

PASSIVITÀ DELLO SPETTATORE

Stiamo vivendo una svolta, nel nostro mondo, ma non solo, epocale.

Procedere in senso inverso, dallo spettatore all'attore, capire di cosa ha veramente bisogno, in questo momento è fondamentale.

Il pubblico un tempo era protagonista, nei locali di stand up come nel teatro greco. In spettacoli di Aristofane come "Le rane" abbiamo del metateatro: giù la quarta parete e il teatro diventa un assemblea. Il pubblica così è partecipe. Lo stesso si può dire dei "localacci" di stand up.

Man mano che la storia è andata avanti, i teatri si sono sempre più "ristretti", sono diventati più aristocratici, più borghesi, più passivi, il pubblico è diventato più passivo.

Sta succendendo lo stesso col calcio: gli stadi si restringono sempre di più, ormai invece delle curve ci sono delle "suite" e, quello che una volta si chiama sottoproletariato, si vedrà la partita a casa pagando la Pay TV, in maniera passiva. In questa epocale tornano delle cose del passato come l'improvvisazione. L'improvvisazione fa parte del patrimonio genealogico dei commedianti dell'arte italiani, è fondamentale per far sì che il teatro sia, in un epoca di riproducibilità totale, un "evento", nel senso di fatto che può, anche se artista non sa bene che messaggio sta portando, toccare le persone.

Paolo Rossi



DIDATTICA SUL TEATRO

La cosa che dovremmo capire bene, è trovare dei grimaldelli per scardinare quelli che a volte ci sembrano dei meccanismi incomprensibili o magari un po' noiosi.

Penso ai ragazzi delle scuole che ogni tanto vengono come deportati a teatro a vedere cose alle quali non sono stati preparati: il teatro ha una liturgia molto precisa, a teatro bisognerebbe sempre andare insieme ad altre persone.

Lella Costa



DISPONIBILITÀ ECONOMICA

Nel cinema si fanno i tamponi una volta a settimana. Nel cinema si riesce a lavorare, facendo tamponi, controlli, ecc. Non vai sul set se 3-4 giorni prima non hai fatto un tampone.

Ma perchè questo può succedere nel cinema e non nel teatro?

Perchè sono le produzioni grosse che pagano: fanno il tampone a tutti. In teatro che non lavorano con questi budget non si può fare. Nessuna produzione può spendere tanto. Nessun teatro, nessun organizzatore può spendere tanto. Il circuito regionale che per fare gli spettacoli ti paga i tamponi...magari!

Un teatro rinomato c'ha pagato i tamponi quando abbiamo avuto un caso solo perché le Asl erano in crisi e i tempi si sarebbero allungati troppo.

Michele Modesto Casarin

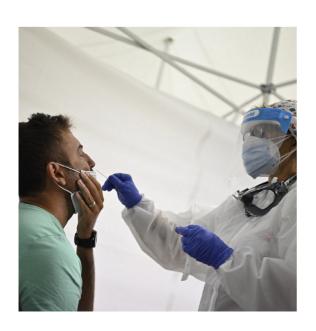
COINVOLGIMENTO SPETTATORI

Vorrei avere i mezzi per attrarre un maggior numero di spettatori.

In questi anni abbiamo provato anche a creare qualche campagna online ma senza la consulenza che fanno questo di mestiere diventa molto complicato fare un qualcosa di accattivante e che possa catturare nuovi spettatori.

In un contesto piccolo come una cittadini come la nostra, i giovani difficilmente vanno a teatro se non obbligati dalle scuole.

Elena Sessi





INTRINSECHE AL MESTIERE

ESTEMPORANEITÀ OCCUPAZIONALE

Il teatro è un qualcosa di molto dinamico.
Oggi sono qua, domani siamo in un'altra piazza.
Il cinema resta sullo stesso set per settimane.
Per questo motivo è molto difficile anche pensare di ricreare condizioni di sicurezza matematica per esempio tamponando tutti gli artisti.
Dovremmo avere la possibilità di costantemente tamponarci tutti, come con i calciatori, ma non ci sono i soldi.

Michele Modesto Casarin





CARATTERISTICHE INTRINSECHE DEL TEATRO CHE NE HANNO COMPLICATO LA PRATICA CON L' ARRIVO DEL COVID-19.

ASSEMBRAMENTI SUL PALCO

Per l'allestimento di uno spettacolo di allievi, la sovraintendenza di un teatro molto rinomato mi ha detto che diciasette allievi in scena non ci possono stare.

Motivazione: a meno che non si usino le mascherine, si deve rispettare una distanza di 1 metro e mezzo. Risultato: in base alle dimensioni del palco, massimo 5 attori in scena.

lo quindi ho cominciato già a pensare allo spettacolo diviso in 3 blocchi.

Poi mi hanno detto: o lavori con i guanti o non si possono passare gli oggetti in scena.

E inoltre: gli allievi non si possono cambiare costume in quinta perchè non c'è lo spazio sufficiente per igienizzare tutto ciò che viene toccato ed evitare assembramenti.

Quindi io, poi non l'ho fatto, ma avrei dovuto agire così: avrei dovuto ipotizzare uno spettacolo unico, in tre blocchi, facendo uscire un gruppo e facendone entrare un altro senza poterli neanche far stare in quinta. Non solo, tra un "turno" e l'altro avrei dovuto fare igienizzare tutto quanto, generando dei tempi morti lunghissimi per gli spettatori e distruggendo ogni tipo di fluidità della rappresentazione.

Questo non è un problema di mascherine, questo è un problema che proprio non si può mettere in scena lo spettacolo.

Michele Modesto Casarin



DERIVANTI DAI DISPOSITIVI DI PROTEZIONE

VOCALI

Con la mascherina hai uno schermo, che per carità ti permette di emettere suoni però hai voglia di vedere come uno sta articolando, e di percepire tutti colori della voce.

C'è inoltre un problema di rimbalzo del suono: pensa che con la maschera di Commedia dell'Arte, a tre quarti e che lascia libera la bocca, gli attori si sentono, soprattutto le prime volte, si sentono a disagio perchè il suono entra nella maschera e comincia a rimbalzare in tutta la calotta. Pensa con la mascherina, che non ha la stessa robustezza di una maschera in cuoio, però comunque ci sono dei problemi di ritorno: tu non ti senti, non ti percepisci.

E in ogni caso non è solo una questione di "volume dell'audio", di articolazione dizione, di rimbalzo ma soprattutto di respirazione.

La respirazione per un attore che parla è fondamentale, garantisce non solo la fluidità della voce ma anche la fluidità di tutto il corpo.

Michele Modesto Casarin



L'UTILIZZO DI DISPOSITIVI DI PROTEZIONE PERSONALE COME MASCHERINE E IGIENIZZANTE HA RESO MOLTO COMPLICATA LA PRATICA DELL' ARTE RECITATIVA.

NARRATIVI

Per quanto riguarda i guanti e mascherine, c'è un problema di narrativa/ di estetica: se io faccio drammaturgia contemporanea, non ci sono personaggi ma ci sono persone, quello che tratto è quello che succede adesso, quindi non lavoro sull'epico, sul teatro greco ecc., chiaro che posso trovare un modo per giustificare quel guanto; questione molto più complicata però per tutto ciò che non è teatro contemporaneo.

Michele Modesto Casarin

INTERAZIONE CON OGGETTI DI SCENA

Se io dovessi lavorare rispettando un certo tipo di codice, io non potrei toccare nessun oggetto. O meglio, posso toccarlo, ma se ti dò questa bottiglia prima dovrei igienizzarla e poi dartela. A volte tutto questo mi sembra un po' eccessivo, soprattutto quando penso che, quando vado in autobus, tocco uno scorrimano che è stato toccato da qualche migliaio di persone e che in quei momenti non sono in tensione.

Michele Modesto Casarin





DOVUTE AL DISTANZIAMENTO TRA ATTORI

"AZZOPPAMENTO" ESPRESSIVO

Se si osserva una lezione di teatro, si capisce quanto questo sia in realtà una sorta di sport di squadra.

I corpi devono dialogare tra di loro, capirsi e comprendersi, altrimenti non si crea quella sinergia ed energia necessaria a comunicare qualcosa al pubblico.

Il teatro è interazione, è corpo, è sudore, è relazione fisica e contatto.



IL DISTANZIAMENTO SOCIALE TRA ATTORI HA RESO MOLTO COMPLICATA E SPESSO POCO SIGNIFICATIVA LA PRATICA TEATRALE.

LIMITAZIONE REPERTORIO

Al fine di evitare di plasmare la drammaturgia allo spazio e tempo odierno tramite l'utiizzo della mascherina, nella maggior parte dei casi si è deciso di utilizzare il distanziamento sociale come misura preventiva anti covid.

I registi teatrali hanno quindi dovuto ripensare completamente le drammaturgie e in certi casi hanno preferito direttamente optare per il monologo, limitando così il repertorio proposto.

PRATICABILITÁ DIDATTICA

L'allievo durante l'esercizio segue un flusso espressivo che in certi casi va assecondato con correzioni rapide come la manipolazione di una postura o il suggerimento visuale a stretto contatto di un'espressione facciale. Con il distanziamento tutto ciò non è stato possibile o fortemente limitato.

A pagarne le spese sono ovviamente gli allievi.





DOVUTE AL DISTANZIAMENTO TRA SPETTATORI

VUOTI EMOZIONALI

È diventato molto complicato recitare. Ci troviamo a recitare davanti a platee potenzialmente da 400 posti che sono ridotte a 150 persone con mascherina: questa dispersione "spaziale" dell'emozione e "l'abbassamento di volume" delle reazioni dovuto ai dispositivi di protezioni genera nell'attore la mancanza di punti di riferimento (di spazio, di direzione perchè l'attore deve saper dove guardare) e maggiori difficoltà nel sentire e reagire al pubblico.

Questo è frustrante per un attore che vive di riflesso, che vive per il pubblico.

SENSO DI COMUNITÀ

Il teatro non ospita solamente l'incontro tra uno spettatore e l'artista. Esso è uno dei rarissimi momenti di incontro della società, è un rito, una liturgia che avviene da migliaia di anni.

Con il distanziamento sociale questo senso di comunità è venuto a mancare. Tra gli spettatori avviene uno scambio di energia, di opinioni e di sguardi che è una colonna portante della nostra cultura e società.





IL DISTANZIAMENTO SOCIALE TRA ATTORI HA RESO MOLTO COMPLICATA E SPESSO POCO SIGNIFICATIVA I A PRATICA TEATRALE.

PERDITA PUNTO DI OSSERVAZIONE

Lo spettatore è in una posizione di osservazione. Il fatto che non tutti siano nella stessa posizione crea un rapporto dialettico differenziato tra ogni singolo spettatore e ogni singolo attore. Ogni spettatore guarderà quindi uno spettacolo diverso dato delle diversi tensioni tra corpi e sguardi che si sono creati all'interno della performance. La scelta sul posizionamento dei singoli punti osservazione degli spettatori può essere una scelta artistica funzionale a comunicare un certo messaggio.

Tutto ciò non è avvenuto con lo streaming.

IMPOSSIBILITÀ DI NAVIGARE LA SCENA

Lo spettatore deve avere la possibilità "tridimensionale" di guardare dentro la scena. É difficile immaginare un teatro che non abbia una relazione con la presenza dei corpi e uno sguardo nello spazio.

Nelle esperienze streaming o "live" che il teatro ha vissuto durante la pandemia questa possibilità si è persa.

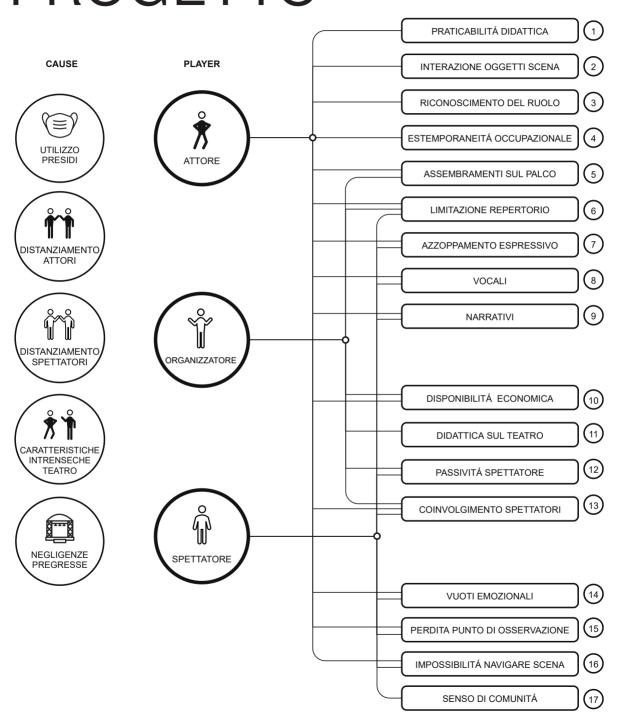
Nel "live" ha influito anche sulla recitazione: avere un occhio puntato costantemente sulla parte superiore del corpo, provoca stanchezza perché non puoi spostare l'attenzione.





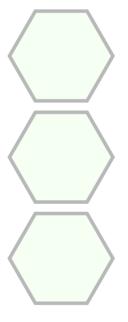
STATO DEL PROGETTO

PROBLEMATICHE

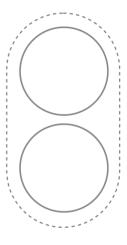




TEMI DI PROGETTAZIONE



SOLUZIONE PROGETTUALE



Con l'individuazione di casi studio si sono ricercate soluzioni performative che potessero risultare interessanti per quanto riguarda la sicurezza garantita al performer e/o allo spettatore. I casi studio però non si sono rivelati utili solamente dal punto di vista dell'ispirazione ai fini progettuali: essi sono stati infatti catalogati attraverso l'utilizzo di una matrice così da scovare potenziali aree inesplorate, interessanti quindi per gli sviluppi futuri del progetto.



METODO

I casi studio sono stati catalogati mediante l'utilizzo di una matrice fatta di 4 "descrittori": in presenza, online, ibrido e protetto.

In questa matrice abbiamo successivamente segnato le varie possibilità di "stato" dei performer e degli spettatori che abbiamo individuato durante la ricerca dei casi studio.

I casi studio sono stati ricercati sia in ambiente teatrale che altro e i risultati confrontati tra di loro.

Cio è stato utile per comprendere le aree inesplorate (nel grafico in grigio) e potenzialmente interessanti quindi per il progetto



190

Casi studio Metodo

Legenda

- O Spettatore
- Performer
- Entrambi

,cX	NIA		á ⁰	, cs	NA C		₄ 0
MPREST	OMINE	BRIDO	TUTELATO	MPRES	OMINE	BRIDO	TUTELATO
•	0	0	0	•	©	0	0
0	•	0	0	0	•	0	0
0	(1)	0	0	0	•	0	0
0	0	•	0	0	0	•	0
\circ			0	0	0	•	0
	0		0	•	0	0	0
0	0	0	•	0	0	0	•
•	0	0	0	•	0	0	0
0	0	0	•	0	0	0	•

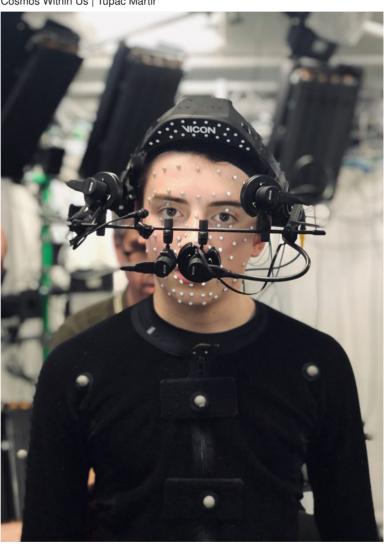
TEATRO





- IN PRESENZA
- ONLINE
- O IBRIDO
- TUTELATO

Cosmos Within Us | Tupac Martir



TEATRO

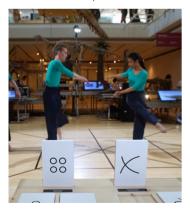
Cosmos Within Us di Tupac Martir è uno spettacolo in Vr realizzato dal vivo ogni volta che va in scena: attori, orchestra e oggetti multimediali dialogano in una stanza che non è quella dello spettatore.

In Genoma scenico di Nicola Galli e Pahfinder di Christian Mio Loclair l'utente, non in presenza, interagisce con il performer attraverso dei segnali semplici come un segno grafico o una luce che si accende. Interessante inoltre il progetto della NBA per far percepire la presenza dei tifosi ai giocatori e utenti.

NBA Michelob ULTRA Courtside



Genoma scenico | Nicola Galli



Pathfinder | Christian Mio Loclair



- O IN PRESENZA
- ONLINE
- O IBRIDO
- O TUTELATO

The life | Marina Abrahamovic



Uncanny Valley | Rimini Protokoll



TEATRO

Casi studio Analisi

Holographic music performance | Gorillaz



The Life è una performance in Mixed Reality di Marina Abramović in cui i visitatori sperimentano per 19 minuti un incontro allo stesso tempo intimo e digitale con l'artista, grazie al mix tra elementi reali e virtuali. Obiettivo della performance: indagare "il concetto di assenza materiale".

Con Uncanny Valley di Rimini Protokoll, il pubblico ha potuto assistere alla "recitazione" di un robot con le fattezze dello scrittore Thomas Melle. Sotto il silicone della pelle finta conserva le espressioni dell'autore; la voce, la cui sorgente è nella laringe artificiale, si esprime con sincronia abbastanza fedele rispetto al movimento labiale. In ultimo da ricordare l'utilizzo degli ologrammi dei Gorillaz, pioneri di queste tecnica.

- O IN PRESENZA
- ONLINE
- IBRIDO
- TUTELATO

The Seagull on The Sims 4 | Celine Song



bigsuzo: mashal

mjd_nyc: @hecklectic - Oh
God. Yes. Melania all the way.

kewljui305: need eyeliner

TEATRO





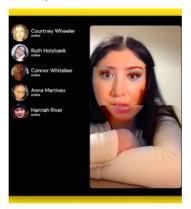
Celine Song ha allestito un adattamento di The Seagull di Cechov usando The Sims 4 come palcoscenico e Twitch. La Song è partita dai "casting" degli attori, o meglio li ha progettati nel gioco assegnando loro, con l'aiuto di 600 spettatori, abiti e tratti della personalità. I Sims, ovviamente, operano con "libero arbitrio", il che significa che se hanno un bisogno diverso da soddisfare - ad esempio, hanno fame o hanno bisogno di fare pipì - lo faranno, piuttosto di stare agli ordine del giocatore.

Ciò rende la creazione di una produzione dal vivo molto più caotica.

Il teatro online di Song è stato però interattivo in un modo che il teatro di persona non può essere. Durante le 2 notti di spettacolo, gli spettatori su Twitch hanno potuto parlare con il regista in tempo reale, aiutandola a prendere decisioni e offrendo commenti. L'esperienza includeva anche qualche stretta di mano tra gli utenti di Twitch di lunga data e gli appassionati di teatro.

- O IN PRESENZA
- ONLINE
- IBRIDO
- TUTELATO

Bubble | Theatre Uncut



In pieno lockdown, Theatre Uncut ha creato la piattaforma teatrale Bubble, peculiare per la possibilità di interagire con gli attori. Interessante il progetto di Enchiridion che porta Shakespeare nella realtà virtuale attraverso un videogame.

Con Isidora di Pacini ha esplorato la didattica su TikTok, in un mondo in cui a volte i concerti sono su Fortnite.

Shakespeare Showdown | Enchiridion



TEATRO

200

Casi studio Analisi

Isadora | Pacini & Ranieri



Fortnite Live Show | Marshmello



Boss Battle in Wave | Kill The Noise



- O IN PRESENZA
- O ONLINE
- IBRIDO
- O TUTELATO

Wonder.land | Rufus Norris



TEATRO

24 drones interaction | Daito Manabe

Creando il mondo virtuale di wonder.land, il team di Rufus Norris ha deciso di affidarsi a tecniche di motion capture per trasformare gli attori nei loro avatar. Di particolare interesse è risultata la figura del cappellaio matto mossa dall'attore Hal Fowler.

Daito Manabe in 24 drones interaction esplora l'interazione tra uomo e macchina muovendo con il proprio corpo una flotta di droni.

Interessante infine la perfomance di Noora Hannula in cui combatte l'ologramma del suo alter-ego Soma.



Noora Hannula vs. Soma | Noora Hannula



- O IN PRESENZA
- ONLINE
- IBRIDO
- O TUTELATO

The Cube | Eurosport











Per la copertura del US Open 2020, Eurosport ha lanciato il suo innovativo studio interattivo di realtà mista Eurosport Cube. La tecnologia consente una vera interazione con i giocatori i quali appaiono fisicamente nel Cubo con una linea d'occhio diretta tra ospite e host. Eurosport Cube è il risultato di tre anni di ricerca e sviluppo

da parte di Eurosport, White Light Ltd e Disguise.

Misura 4 m x 4 m ed è composto da oltre quattro milioni di pixel LED.

Può essere costruito in un giorno. aiutato da un sistema di auto-calibrazione che accelera l'impostazione dell'obiettivo e del monitoraggio della fotocamera. Include una sofisticata soluzione di tracciamento che consente all'illuminazione di automaticamente seauire presentatori nello spazio, che consente ai presentatori di interagire con la grafica AR o gli oggetti di scena.

- IN PRESENZA
- O ONLINE
- O IBRIDO
- TUTELATO

The Bubble | NBA



La "bolla" che l'Nba ha creato ad Orlando è stato un momento di grande sperimentazione per quanto riguarda le misure anti-Covid.

Se all'inizio però il dictat era di non fare entrare e uscire assolutamente nessuno dal Walt Disney World Complex, con l'arrivo dei playoff gli spalti si sono cominciati a popolare dei parenti dei giocatori. Una delle prime esperienze di pubblico "misto" vista la presenza via skype di alcuni fortunati fans.



ALTRI CONTESTI

206

Casi studio Analisi



- O IN PRESENZA
- O ONLINE
- () IBRIDO
- TUTELATO

Disney's Newsies Set | Tobin Ost



TEATRO

Sebbene Tobin Ost sia noto da oltre un decennio e mezzo per il lavoro nel dipartimento artistico di film come Mildred Pierce (2011) e Gold (2016), è altrettanto, se non più, noto per il suo lavoro come scenografo e costumista per Broadway, New York e altre produzioni teatrali regionali.

Tra queste spiccano "Emma" (2014) e il musical della Di-

sney "Newsies" (2012) per il quale ha ottenuto una nomination ai Tony Awards nell'edizione 2012.

Studiare alcune delle scenografie di competenze del suo calibro può essere interessante perchè, nella creatività che le caratterizza, a volte si possono trovare soluzioni utili in altri contesti come il lockdown dovuto al covid-19.





La maschera è un'antica tradizione teatrale. La differenza principale è che l'attuale pandemia richiede che la bocca sia coperta.

La compagnia itinerante Les Tréteaux de France ha raccolto la sfida recitando "Britannicus" di Racine, in un sobborgo a ovest di Parigi.

Hanno sperimentato diversi tessuti: mentre molti indossano

maschere di cotone, un'attrice, Nadine Darmon, è passata alla poliammide per testare l'effetto sul suono.

In questo caso la tematica dell'opera richiedeva la maschera, ma ci sono stati interessanti esperienze anche in situazioni che non lo richiedevano, come l'Orestea di Eschilo realizzata dalla compagnia Anagoor.





TEATRO



- O IN PRESENZA
- O ONLINE
- IBRIDO
- TUTELATO

Sphere Celeste è uno spettacolo in cui interagiscono un'acrobata aereo, una ballerina in una bolla trasparente e un violinista.

Particolarmente interessante risulta l'utilizzo della bolla che diventa strumento di interazione e allo stesso tempo di separazione con gli altri due performer.

Rimanendo sul tema della se-

parazione è risultata molto innovativa e interessante la modalità con cui Fabio Rovazzi si è presentato negli studi di EPCC di Alessandro Cattelan poco dopo la fine del lockdown in Italia.

L'ipocondria di Rovazzi infatti è diventata l'occasione per sperimentare, in questo caso con un robot dotato di tablet collegato a Skype.

Collegamento con Rovazzi | Staff E Poi C'è Cattelan



ALTRI CONTESTI

Sphere Celeste | Spheric E-motion



- IN PRESENZA
- O ONLINE
- IBRIDO
- TUTELATO

Head Theaters | Vito Acconci



Vito Acconci è stato un un artista eccentrico e provocatorio e "Head Theaters" ne è un degno esempio.

Meno provocatoria ma senz'altro efficace è stata l'iniziativa "conDominio" di teatro nelle corti durante il lockdown.

Post lockdown sono crescute le iniziative drive in, anche in forme particolari come l'esibizione di Martin Garrix.

conDominio | Concita De Gregorio e Sandra Toffolatti



TEATRO

214

Casi studio Analisi

Social distanced gig | Sam Fender



Drive in gig | Autodisco



Live from Dutch Waters | Martin Garrix



- O IN PRESENZA
- O ONLINE
- O IBRIDO
- TUTELATO

Pratiche di Contatto Amoroso a Distanza | Kate Giuliani



TEATRO



Il Covid-19 ha imposto un cambiamento dello spazio prossemico in ogni tipo di relazione, mettendo a repentaglio il grande gioco della seduzione.

Nel corteggiamento, il bacio, primo passo verso il contatto intimo, è divenuto off-limits e probabilmente dovrà farsi attendere per cedere il posto a un lento e romantico corteggiamento.

"Pratiche di Contatto Amoroso a Distanza" nasce in pieno lockdown da questo limite. Reinventare nuovi modi di approccio, di tenerezze e di dialogo interponendo la distanza di sicurezza. Utilizzando delle singolari estensioni, coinvolgo lo spettatore in una relazione intima approcciandomi a lui con sottili protesi naturali per accarezzare, amare o trasmettere sentimenti più caustici e provocatori.

Tutto rigorosamente a distanza di 1 metro.

- O IN PRESENZA
- O ONLINE
- O IBRIDO
- TUTELATO

The Artist Is Present | Marina Abrahmovic



ALTRI CONTESTI



La performance "The Artist is Present" di Marina Abrahmovic prevedeva che l'artista sedesse in silenzio, rimanendo il più possibile immobile di fronte ad una sedia vuota che nel tempo veniva occupata dai visitatori.

"The Artist is Present" aveva, come tutte le precedenti azioni performative di Marina Abramovic, uno schema rituale preordinato. L'azione rituale prendeva il via con l'accomodarsi sulla sedia dello spettatore, dopo pochi istanti Marina, che fino ad allora era rimasta ferma con lo squardo basso. alzava gli occhi sul nuovo arrivato per potergli dedicare la sua attenzione. Diversamente da altre performance di Marina. allo spettatore viene preclusa la possibilità di contatto fisico con l'artista, anzi al "cocreatore dell'azione" si raccomanda di non fare movimenti bruschi e di rimanere in silenzio.

Inizia in questo modo un viaggio in cui l'artista e il pubblico sembrano capaci di un linguaggio non verbale quasi sacro.

Il concept è l'idea centrale che guida il design di un prodotto, spiegato tramite una raccolta di schizzi, immagini e una dichiarazione scritta. Ciò aiuta i designer e, in seguito, gli sviluppatori a rimanere in pista durante tutto il processo creativo, assicurando che introducano sul mercato Un concept efficace rende esplicito l'obiettivo del prodotto e e ne determina i capisaldi.

Lo sviluppo di un concept richiede una chiara comprensione del tipo di problemi da risolvere, dello stile estetico ideale, del pubblico di destinazione e delle esigenze del cliente.

Investire tempo nella creazione di un solido concept riduce il rischio di incappare in vicoli ciechi una volta che il lavoro è in corso e di investire tempo in un progetto senza uno scopo chiaro.



CONCEPT INIZIALE

Progettazione di un dispositivo che permetta agli attori di recitare sul palco in sicurezza rispetto al virus e che dia loro aumentate capacità espressive e interattive.

222

ESIGENZE E INSIGHTS CONSIDERATI

Vorrei che ci si preoccupasse di più della tutela degli attori sul palco.

Il teatro è interazione, è corpo, è sudore, è relazione fisica e contatto.

Lo spettatore deve avere la possibilità "tridimensionale" di guardare dentro la scena.

Vorrei che non si perdesse il senso di comunità che la platea crea.

Vorrei avere un ascolto multisensoriale/complessivo dei miei alunni.

Vorrei che il sistema teatro reggesse a livello economico con il dimezzamento dei posti.

Vorrei far comprendere il lavoro che sta dietro la costruzione di un attore.

Il posizionamento dei punti di osservazione può essere una scelta artistica.

Concept

Contagio performer



Interazione tra performer e spettatori



Praticabilità didattica



Valorizzazione della figura dell'attore



Interazione tra performer



Interazione tra spettatori



Sostenibilità economica

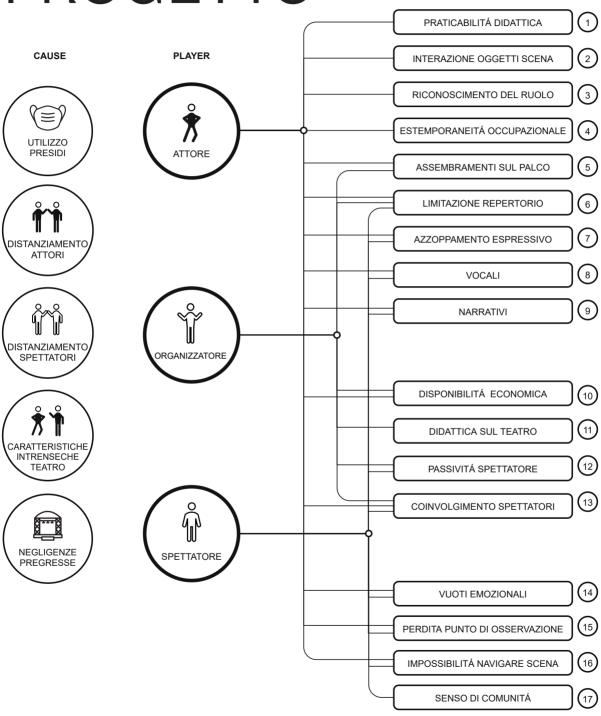


Preservare possibilità scelte artistiche

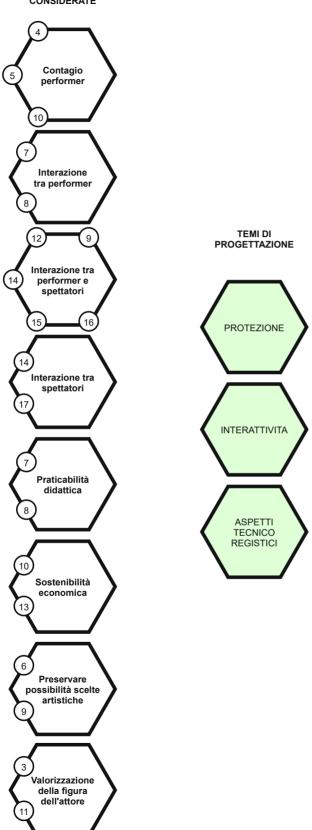


STATO DEL PROGETTO

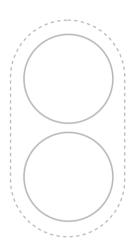
PROBLEMATICHE

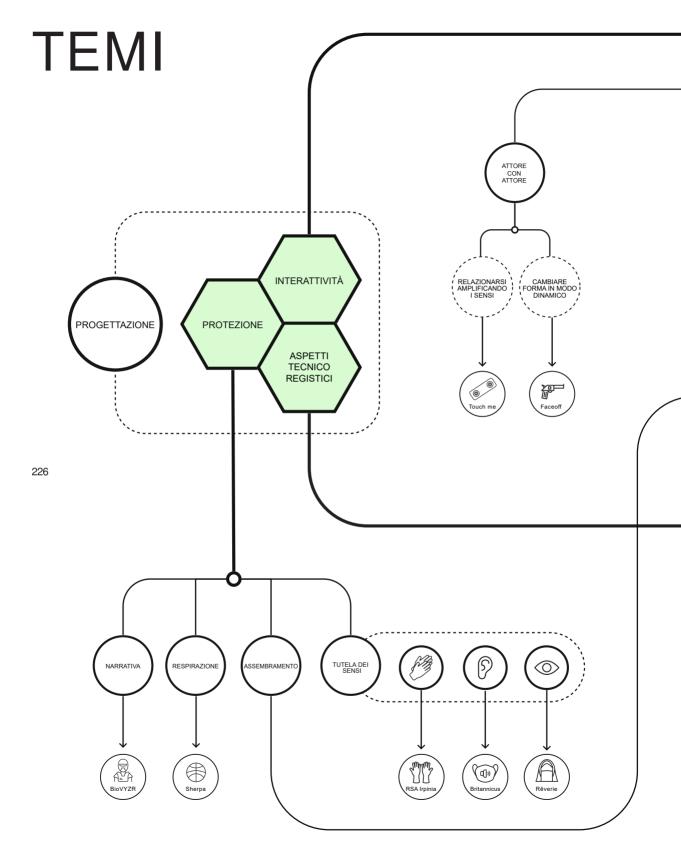


MACROPROBLEMATICHE CONSIDERATE

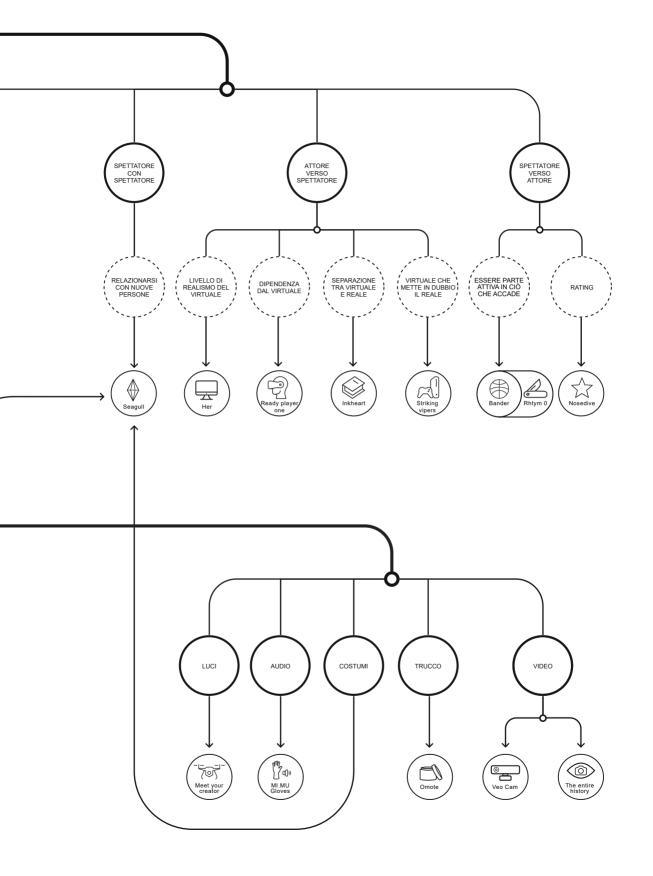


SOLUZIONE PROGETTUALE





Concept Temi



PROTEZIONE

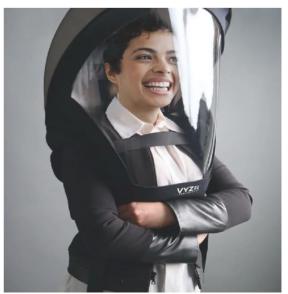
NARRATIVA

Le mascherine utilizzate in "Britannicus" di Les Tréteaux de France sono state giustificate dal riadattamento della drammaturgia ai tempi contemporanei.

Ogni oggetto di scena infatti ha una propria narrativa che, oltre a dare un taglio artistico all'opera, spesso ha la funzione fondamentale di far capire allo spettatore dove e in che tempo avvengono i fatti.

Dispositivi di protezione come BioVYZR di VYZR Technologies ci fanno capire quanto la funzionalità di un oggetto debba interagire con la narrattiva dell'estetica che lo caratterizza.





LA TUTELA DELLA SALUTE DEI PERFORMER È EMERSA COME UNA NECESSITÀ CONDIVISA MA INSOLUTA RISPETTO ALL' EFFICACIA DELLE MISURE PRESE NEI CONFRONTI DEGLI SPETTATORI.

RESPIRAZIONE

Quando si segue una lezione di teatro si rimane stupiti dalla quantità di volte che il maestro incita i propri allievi a respirare correttamente.

La respirazione infatti è un aspetto fondamentale della recitazione per tre motivi principali: regola e scandisce il parlato, è il fulcro di un'articolazione corretta del corpo e può avere una propria funzione comunicativa (si pensi ad una scena concitata).

Pertanto progetti come Sherpa del Politecnico di Torino risultano interessanti perchè si preoccupano di garantire un giusto afflusso d'aria in situazioni di sforzo.

Sherpa | Politecnico di Torino



ASSEMBRAMENTO

Il palco di un teatro è uno spazio lavorativo piuttosto ristretto, dove un notevole quantitativo di persone devono interagire, spesso a stretto contatto. Le problematiche di distanziamento quindi non riguardano solo attori e registi ma anche, e in certi casi sopratutto- si pensi a truccatori e costumisti- le manovalanze.

Celine Song in "The Seagull on the Sims 4" è stata regista, scenografa, light designer, distributrice e presentatrice.

Non solo, assieme al pubblico è stata truccatrice, costumista e responsabile dei casting. Il tutto senza assembramenti.

The Seagull on The Sims 4 | Celine Song



TUTELA DEI SENSI

Tatto

Il teatro è rappresentazione della vita e il tatto- e il contatto- sono una parte fondamentale dell'esistenza umana, un mezzo comunicativo oltre che uno strumento funzionale a conoscere e scambiare oggetti.

Con le disposizioni ministeriali, gli attori si sono dovuti arrendere al distanziamento e rispettare norme difficilmente attuabili per quanto riguarda il passaggio di oggetti di scena.

Le stanze degli abbracci che, a partire dall'Irpinia, hanno popolato le RSA sono un caso limite da tenere in considerazione.





Udito

Il mestiere dell'attore può essere anche definito come il passaggio da "parola scritta" a "parola parlata". Le mascherine quindi hanno creato grossi problemi in quanto attutivano il suono e complicavano la respirazione.

La compagnia "Les Treteaux de France" ha avuto un approccio propositivo alla problematica sperimentando diversi tessuti per testarne il grado di fonoassorbenza.

Il loro lavoro però, essendo in prima persona, ha fatto emergere anche altri parametri di valutazione come la permeabilità del materiale.

Vista

Sul palco un attore ha il costante controllo della situazione. Lo spettatore non se ne accorge, ma in una messa in scena l'attore elabora una serie di informazioni che riceve dell'esterno e le indirizza in base a quello che è tenuto a fare.

La maggior parte di queste informazioni le raccoglie attraverso la vista ed è quindi importante garantire una visione a 360 gradi.

Silvia Costa con Rêverie vuole testimoniare l'incapacità di agire e controllare la realtà che il virus ha portato con sè e lo fa comprendo anche e sopratutto gli occhi.

Britannicus | Les Tréteaux de France



Rêverie | Silvia Costa



TRA SPETTATORI

Relazionarsi con nuove persone

Uno dei fattori che gli spettatori apprezzano del teatro è il senso di comunità che la platea riesce a comunicare.

I picchi di questa interazione tra spettatori si hanno probabilmente nel momento in cui si dà il proprio feedback allo spettatore.

Durante il lockdown Celine Song, consapevole del fatto che lo streaming non crea le stesse dinamiche, fa interagire il pubblico in "The Seagull on The Sims 4" su campi inesplorati come il "casting degli avatar", il loro trucco e parrucco e la creazione della scenografia.

The Seagull on The Sims 4 | Celine Song



IL TEATRO, NONOSTANTE LE POSSIBILITÀ DELLO SVILUPPO TECNOLOGICO, HA MESSO SEMPRE PIÙ RARAMENTE LO SPETTATORE AL CENTRO. UNA PASSIVITÀ PAGATA A CARO PREZZO COL COVID-19.

TRA ATTORI

Relazionarsi amplificando i sensi

Se nella musica l'utilizzo della tecnologia è stato visto come uno strumento che potesse amplificare le capacità creative dell'artista (fino ad arrivare alla digitalizzazione della voce dell'autotune moderno), nel teatro chi ha fatto uso di dispositivi digitali è sempre stato guardato con un certo sospetto.

"Touch me" di Playtronica è un "controller MIDI", un dispositivo quindi che ci consente di controllare parametri del suono, che si basa sul tipo di contatto che avviene tra due individui e li rendi quindi capace di risuonare toccandosi.

Cambiare forma in modo dinamico

La trama di "Face/Off – Due facce di un assassino" è incentrata sui personaggi di Sean Archer, un agente dell'FBI, e Castor Troy, un terrorista. I due a seguito di un intervento di chirurgia plastica all'avanguardia assumono rispettivamente l'uno le sembianze dell'altro.

Questo film ci fa riflettere sulla transitorietà del ruolo, che può essere portata fino all'assunzione delle sembianze del nemico.

Touch me | Playtronica



Face/Off | John Woo



Analisi di scenario Index

ATTORE

Livello di realismo del virtuale

In "Her" di Spike Jonze, Theodore, uno scrittore di lettere d'amore, intraprende una relazione sentimentale con Samantha, il sistema operativo del suo computer dalla suadente voce femminile. Il rapporto tra i due diventa così sempre più intimo, fino a sfociare in una vera e propria relazione d'amore, nella quale sperimentano anche sesso telefonico.

Nella delusione e depressione di Theodore alla scoperta dei 631 legami d'amore di Samantha con altri utenti, si comprende quanto può essere dannosa un virtuale "troppo reale".

HER | Spike Jonze



Dipendenza dal virtuale

Ready player one è ambientato nel 2045, anno in cui il mondo sta per collassare sull'orlo del caos. Le persone però hanno trovato la salvezza nell'OASIS, un enorme universo di realtà virtuale creato dal brillante ed eccentrico James Halliday. A seguito della morte di Halliday, la sua immensa fortuna andrà in dote a colui che per primo troverà un Easter egg nascosto da qualche parte all'interno dell'OASIS, dando il via ad una gara che coinvolgerà il mondo intero. Il risultato è un mondo che vive più nel virtuale che nel reale.

Ready player one | Steven Spielberg



SPETTATORE

Separazione tra virtuale e reale

In Inkheart un'adolescente scopre che suo padre ha un talento straordinario nel portare i personaggi fuori dai loro libri e deve cercare di impedire ad un cattivo liberato di distruggerli tutti, con l'aiuto di suo padre, sua zia e l'eroe di un libro di fiabe.

Questo film, in maniera più "giocosa" rispetto a film come Inception e Eternal Sunshine of the Spotless Mind, fa riflettere sulla possibilità che un qualcosa di virtuale abbia conseguenze sul reale. Risulta quindi importante tenere sempre ben separato il mondo virtuale da quello reale.

Inkheart | Iain Softley



Virtuale che mette in dubbio il reale

In Striking Vipers, Karl e lo storico amico Danny utilizzano il videogioco Striking VipersX, una vera e propria realtà virtuale dove è possibile combattere in prima persona.

I due amici, dopo aver lottato, hanno un'ispiegabile relazione sessuale nel gioco. Questa situazione "si fa così reale" che crea problemi fra Danny e sua moglie Theo. Dopo aver provato un bacio forzato nella realtà, si rendono conto che non si tratta affatto di omosessualità facendoci riflettere su quanto il virtuale possa plasmare il reale.

Striking vipers | Charlie Brooker



Analisi di scenario Index

SPETTATORE

I rischi del rating

Nell'episodio "Nosedive" della celebre serie "Black Mirror" di Charlie Booker, la società ha adottato una tecnologia in cui tutti condividono le loro attività quotidiane attraverso impianti oculari e dispositivi mobili e valutano le loro interazioni con gli altri su una scala da una a cinque stelle, influenzando cumulativamente lo stato socioeconomico di tutti.

La protagonista passa dalla cima di questa società al fondo facendoci capire quanto sia importante che un meccanismo di rating non determini esclusivamente le nostre vite.

Nosedive | Charlie Brooker



ATTORE

Essere parte attiva in ciò che accade

Bandersnatch è un film interattivo della serie "Black Mirror", in cui in vari punti viene chiesto allo spettatore di effettuare una scelta che influisce sulla trama.

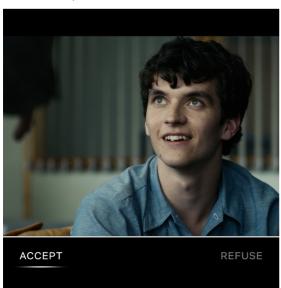
Si hanno dieci secondi a disposizione, dopodiché viene presa una decisione predefinita. Una volta finita la visione, allo spettatore viene data l'opzione di tornare indietro e fare una scelta diversa. La durata media del film è di 90 minuti, ma il percorso più veloce è di soli 40, mentre quello più lungo di 2 ore e mezza. In totale sono presenti 150 minuti di riprese diverse suddivise

in 250 segmenti. Secondo Netflix i finali "principali" sono cinque, ognuno con alcune varianti. La grande notorietà guadagnata da questo episodio fa capire quanto sia importante per lo spettatore sentirsi sempre più parte attiva di ciò di cui fruisce.

Il controllo sul performer però non è sempre una cose positiva come testimonia la performance di Marina Abramović "Rhythm 0".

Resasi fantoccio umano, il pubblico ha dimostrato infatti di prediligere i più pericolosi tra i 72 oggeti messi a disposizione dell'artista.

Bandersnatch | Charlie Brooker



Rhythm 0 | Marina Abramović



ASPETTI TECNICO REGISTICI

LUCI

I budget spesso ridotti dei teatri negli anni hanno lasciato spazio a poca sperimentazione nel campo illuminotecnico. "Meet your creator" è una performance teatrale dal vivo / scultura di luce cinetica con droni quadrirotori, LED, specchi motorizzati e proiettori a testa mobile che danzano in una gioiosa celebrazione del robo-balletto della tecno-spiritualità.

É una sperimentazione che utilizza UAV (veicoli aerei senza pilota) semi-autonomi e programmati da computer come mezzo per deviare la luce e creare sculture di luce fluttuanti che ballano al ritmo della musica.





SE NELLA MUSICA ABBIAMO VISTO GRANDI INIZIATIVE ED INVESTIMENTI PER QUANTO RIGUARDA L'INTRODUZIONE DELLA TECNOLOGIA SUL PALCO, IL TEATRO, ANCHE NEGLI ULTIMI ANNI, STENTA AD AGGIORNARSI SOTTO IL PROFILO TECNOLOGICO.

AUDIO

I Mi.Mu Gloves sono dei guanti dotati di sensori in grado di tracciare ogni singolo movimento di braccia, polsi, mani e dita, trasferendo il tutto, via wireless, a un software che traduce i movimenti in output sonori.

Dotati infatti di giroscopio, accelerometro e magnetometro, i Mi.Mu Gloves sono il risultato di anni di lavoro, ricerca e sviluppo di un intero team di ingegneri, scienziati, artisti e designer guidati dalla visione futuristica, dal sogno lucido della musicista inglese Imogean Heap.

È un esempio di quanto si possa sperimentare nel campo dell'interazione col suono.

Mi.MU Gloves | Mi.MU



COSTUMI

I costumi hanno diverse funzioni all'interno di uno spettacolo, alcune più pratiche altre più "astratte". A livello pratico aiutano lo spettatore in un passaggio fondamentale nella comprensione di un messa in scena: l'apprendimento del "dove e quando". A livello astratto aiutano lo spettatore a carpire alcune caratteristiche del personaggio e spesso hanno un importante ruolo nel far emergere il valore, anche sociale, della bellezza.

Celine Song, in "The Seagull on The Sims 4" fa interagire gli spettatori con questo aspetto del teatro rendendo gli utenti dei "costumisti online".

The Seagull on The Sims 4 | Celine Song

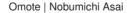


TRUCCO

Il truccattore, assieme ai partner in scena, è la figura con cui il performer sta più a stretto contatto. In ottica Covid-19 non si tratta esclusivamente di un problema di distanza fisica ma anche di tempo in cui le due parti stanno vicine.

Per questo motivo i pochi truccatori professionisti che hanno lavorato nello spettacolo, principalmente quelli televisivi, li si è visti sempre utilizzare i dispositivi di protezione più efficaci sul mercato.

Con "Omote" l'artista giapponese Nobumichi Asai utilizza un sistema di motion capture per "truccare" attraverso la proiezione di immagini.





VIDEO

Ascoltando le voci degli spettatori che hanno avuto a che fare con il teatro "su schermo", fosse esso in una qualsiasi forma di streaming o in una delle sperimentazioni "live" avvenute sopratutto durante il lockdown, il feedback che ne risulterà sarà per la maggior parte negativo.

La maggioranza dei contenuti "su schermo" fanno affidamento sulle "riprese di repertorio", in cui l'aspetto registico non è presente e viene a mancare così la possibilità di navigare tridimensionalmente nella scena.

In "the entire history of you" abbiamo l'antitesi di questo approccio. Nel futuro immaginato da

Jesse Armstrong saremmo capaci di registrare e di navigare in 3d all'interno delle "riprese" realizzate dai nostri occhi.

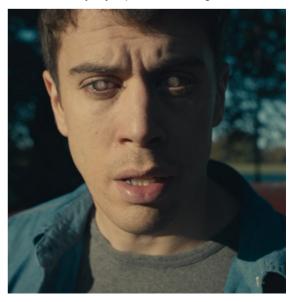
Tornando al teatro, anche nel momento in cui c'è una regia e una "tridimensionalità" delle riprese, spesso l'utente non è soddisfatto perchè manca l'arbitrarietà nel focalizzarsi su un particolare punto del palco. Avremo quindi un cliente insodisfatto nononostante importanti sforzi non solo economici.

"Veo Cam" cerca di farci "risparmiare" sulle spese di regia attraverso la sostituzione del regista con l'intelligenza artificiale.

Veo Cam | Veo



The entire history of you | Jesse Armstrong



ASPETTI TECNICO/REGISTICI

















TAVOLA SINOTTICA













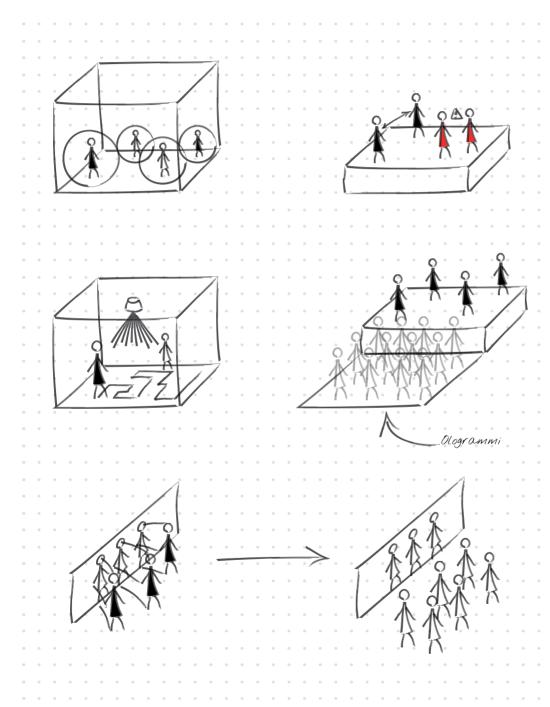






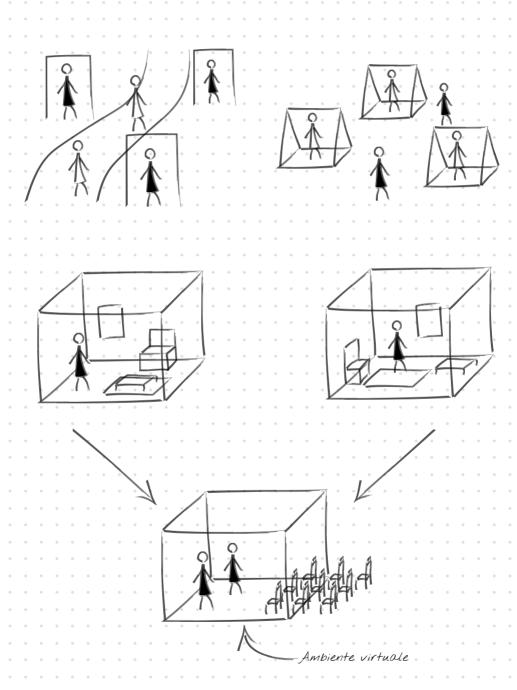
INTERATTIVITÀ

FIRST SKETCHES



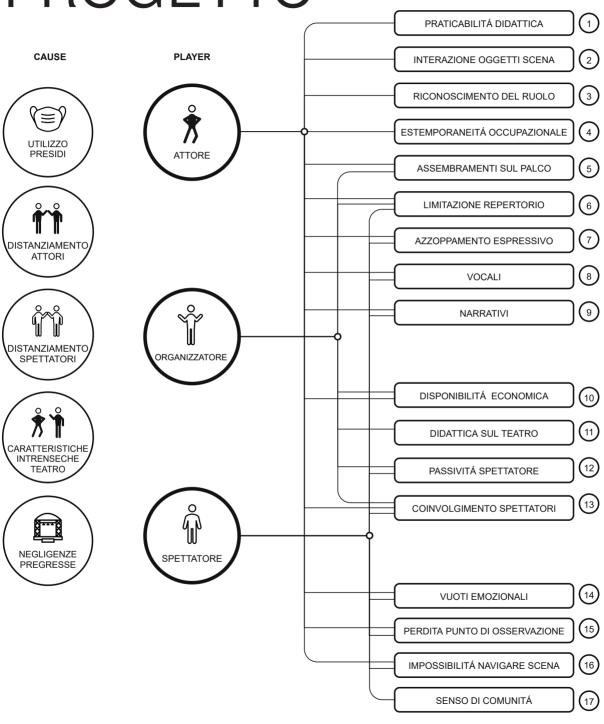




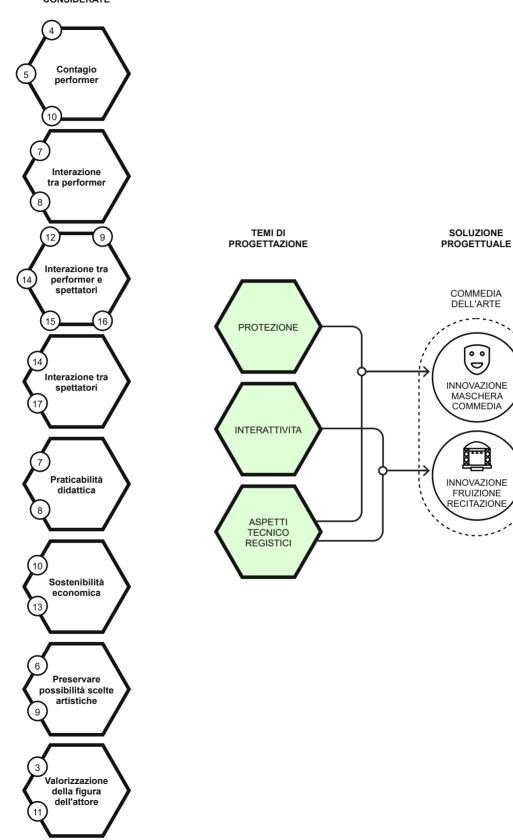


STATO DEL PROGETTO

PROBLEMATICHE



MACROPROBLEMATICHE CONSIDERATE



SOLUZIONE

COMMEDIA **DELL'ARTE**

00

INNOVAZIONE

MASCHERA COMMEDIA

INNOVAZIONE

FRUIZIONE RECITAZIONE

LA MASCHERA COME MEDIUM

LE MOTIVAZIONI CHE HANNO PORTATO ALLA SCELTA DELLA MASCHERA COME PARTE INTEGRANTE DEL CONCEPT.



1 FAMIGLIARITÀ

Utilizzare strumenti, gesture e comportamenti con cui l'utente di riferimento ha famigliarità è fondamentale per una buona progettazione nell'ambito dell'interaction design.

La presenza della maschera in momenti importanti del teatro come quello greco e la Commedia dell'arte, ha fatto sì che la didattica di questa fosse una tappa quasi obbligata nella carriera di un attore e che quindi sappia utilizzarla.

? REPERIBILITÀ

La didattica della maschera teatrale è una pratica molto diffusa in Italia, la "culla" della Commedia dell'Arte.

Per questo motivo, la maschera è già molto presente nel contesto di progettazione, aprendo la porta ad eventuali situazioni di hacking. Nel caso in cui ciò non fosse possibile, sarebbe una buona occasione per sfruttare il patrimonio di know-how dei nostri maestri di maschera.

3 FUTURIBILITÀ

Le lodevoli iniziative, sviluppatesi sul territorio italiano durante il lock-down, facevano affidamento sul contesto "stra-ordinario" dato del momento storico- si pensi al teatro itinerante che sfrutta il silenzio delle città o lo streaming ultima speranza di chi non può fare a meno di quest'arte. La maschera, al contrario, è da sempre presente nella quotidianità dei teatranti e difficilmente non lo sarà in futuro.

4 TERRITORIALITÀ

Per molti la data di nascita del teatro in Italia è il 25 Febbraio 1545, anno in cui forma la prima compagnia teatrale professionistica a partire da un gruppo di attori di Commedia dell'Arte.

Risulta facile quindi capire come realizzando un progetto relativo alla maschera teatrale, elemento cardine della Commedia dell'Arte, l'intento sia di valorizzare il patrimonio sociale e culturale di una eccellenza italiana.

5 DNA

La presenza della maschera nelle pitture rupestri ci fa capire quanto essa sia parte indissolubile della nostra esistenza.

Non fu però solo mezzo espressivo ma anche di protezione durante eventi terribili come la peste del '300. La storia di questa maschera, creata per proteggere dai miasmi, si intreccierà poi con quella del teatro e della Commedia dell'Arte.

LA COMMEDIA DELL'ARTE COME FORMA DI FRUIZIONE

LE MOTIVAZIONI CHE HANNO PORTATO ALLA SCELTA DELLA COMMEDIA DELL' ARTE COME PARTE INTEGRANTE DEL CONCEPT.



1 IRRIPRUDICIBILITÀ

Il teatro essendo recitazione realizzata dal vivo, si distingue dal cinema e dal video-making per l'unicità di ciò che avviene sul palco in quel momento: uno messa in scena di uno spettacolo avviene in quelle modalità una sola volta.

Con la Commedia dell'Arte si intensifica questo concetto perchè il tipo di interazione attiva del pubblico, la rottura della quarta parete, inserisce una variabile che può rendere ancora più "irriproducibile" una messa in scena.

2 ALTO GRADO DI INTERATTIVITÀ

La rottura della quarta pareta tipica della Commedia dell'Arte rende il pubblico parte attiva all'interno della messa in scena. L' arte dell'improvvisazione degli attori di Commedia è proprio funzionale a coinvolgere il pubblico. Ciò rappresenta un grande punto di forza in un momento storico in cui, non solo nel teatro, siamo abituati alla passività della fruizione.

4 ESSENZA CARICATURIALE

Proprio perchè pensata per il popolo e per le "distanze" e le interferenze date dal recitare in piazza, la Commedia dell'arte ha sviluppato un linguaggio caricaturiale ed essenziale. Ciò la rende molto rapida nel comunicare anche a persone non avvezze al teatro.

Questo aspetto può diventare fondamentale per coinvolgere spettatori anche neofiti al teatro.

3 DEMOCRATICITÀ

La Commedia dell'Arte è pensata per la piazza, per il popolo. Se una delle critiche mosse al teatro negli ultimi anni è l'imborghesimento dello spazio teatrale e delle opere riprodotte in esso, la Commedia dell'Arte può essere un buon punto di partenza per un cambio di rotta.

5 DECLINABILITÀ INTERNAZIONALE

Ad un certo punto i Comici dell'Arte furono costretti ad emigrare dell'Italia. Ciò li ha portati a sviluppare un linguaggio basato sull'espressività corporea più che linguistica e su escamotage come il grammelot che hanno reso la Commedia un'arte esportabile in tutto il mondo.

6 RICONOSCIBILITÀ INTERNAZIONALE

Ci sono due forme di teatro che hanno come "sinonimo" l'Italia: l'Opera e la Commedia dell'Arte. Se la prima, attraverso un supporto economico importante, è diventata l'unica forma teatrale italiana annualmente esportata all'estero, la seconda vive ancora delle iniziative personali di alcuni dei suoi rappresentanti.

CONCEPT FINALE

Progettazione di una maschera di Commedia dell'Arte e di un servizio che permettano agli attori di recitare sul palco in sicurezza rispetto al virus e che dia loro aumentate capacità espressive e interattive.

252

ESIGENZE E INSIGHTS CONSIDERATI

Vorrei che ci si preoccupasse di più della tutela degli attori sul palco.

Il teatro è interazione, è corpo, è sudore, è relazione fisica e contatto.

Lo spettatore deve avere la possibilità "tridimensionale" di guardare dentro la scena.

Vorrei che non si perdesse il senso di comunità che la platea crea.

Vorrei avere un ascolto multisensoriale/complessivo dei miei alunni.

Vorrei che il sistema teatro reggesse a livello economico con il dimezzamento dei posti.

Vorrei far comprendere il lavoro che sta dietro la costruzione di un attore.

Il posizionamento dei punti di osservazione può essere una scelta artistica.

Concept

Contagio performer



Interazione tra performer e spettatori



Praticabilità didattica



Valorizzazione della figura dell'attore



Interazione tra performer



Interazione tra spettatori



Sostenibilità economica



Preservare possibilità scelte artistiche



DESIGN DEL PRODOTTO



SKETCH

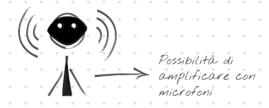
Questi sono i primi schizzi progettuali relativi alle funzionalità della maschera.

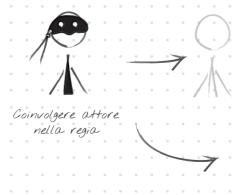
Nelle prossime si entrerà molto più nel dettaglio, definendo la forma della maschera, i dispositivi inseriti in essa, il loro alloggiamento e il tipo di interazione che l'utente, in questo caso l'attore, avrà con questo oggetto.

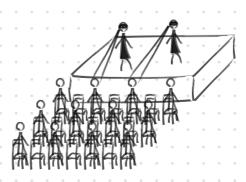
PROTEZIONE



ASPETTI TECNICO REGISTICI

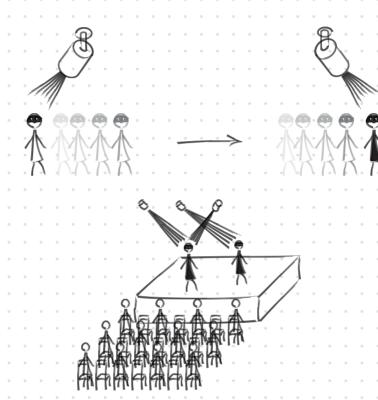








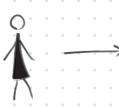
Dare la possibilità alle maestranze di agire da remoto così da ridurre assembramenti Rendere lo spettatore parte attiva dello spettacolo coinvolgendolo nella scelta del trucco e costumi



SPINF-OFF non per Commedia Arte



Possibilità di tracciare i costumi e proporli con visori





Possibilità di tracciare il trucco e proporli con visori

PROTEZIONE



"Tu dici trasformare la maschera scenica in una maschera di protezione? Si questo è ipotizzabile, ne abbiamo già parlato nell'Associazione Francese dei Créateurs de Masques di cui sono il presidente. Ci incontriamo spesso e abbiamo discusso anche di come trasformare la mascherina chirurgica in maschera di spettacolo. Non abbiamo ancora sortito però grandi idee"

Stefano Perocco

1400 MASCHERA DELLA PESTE





2020 DISPOSITIVI ANTI-COVID

ESIGENZE RELATIVE ALLA MASCHERA

Vorrei che la maschera si adattasse meglio alla fisionomia del mio viso.

Vorrei che la maschera mi permettesse di respirare più facilmente.

Vorrei che la mascherina chirurgica non limitasse la timbrica della mia voce.

Vorrei che la mascherina chirurgica non precludesse la vista di come sto articolando.

Vorrei che la mascherina chirurgica non acuisse il problema di rimbalzo del suono.

Vorrei che la mascherina chirurgica non complicasse la respirazione.

262

USERS

Davide Dolores



Michele Modesto Casarin



STAKEHOLDERS

Stefano Perrocco



Gaia Geri



INSIGHTS RELATIVI ALLA MASCHERA

La maschera è una Ferrari: se non sai guidarla, ti schianti contro un muro, se sai come domarla ti porta in un'altra dimensione.

Quando si indossa la maschera si veste un corpo.

La maschera ha delle linee "portanti" che danno la dimensione della maschera: maschera grande vuol dire corpo grande, maschera piccola significa corpo piccolo.

Le linee "espressive" sono quelle più piccole. Queste sono più difficili da leggere ma in linea generale ci danno un'idea sulla stazza e su alcuni tratti del carattere del personaggio.

Il naso è sempre il carattere del personaggio.

Gli occhi sono sempre l'anima della maschera, dominante o dominata.

Con la maschera si comunica solo se la si muove nello spazio così da farla interagire con la luce.

La maschera va trattata bene, è uno strumento prezioso che può avere un valore di qualche centinaio di euro.

La maschera è un indumento stra-ordinario, amplifica i nostri tratti del volto fino a renderli non ordinari, non comuni.

Se si entra in un luogo stra-ordinario non deve esserci un passaggio da abito ordinario a abito stra-ordinario o viceversa. Altrimenti si corre il rischio di rompere l'illusione e di creare straneamento nel vostro "pubblico".

Una volta indossata la maschera, bisogna che il nostro corpo diventi qualcosa di straordinario proprio come il volto su essa rappresentato.

264

USERS

Davide Dolores



Michele Modesto Casarin



STAKEHOLDERS

Stefano Perrocco



Gaia Geri



266

La maschera ha una sua espressività però non cambia espressione per cui tutto ciò che non fa lei bisogna che lo faccia il corpo.

La maschera in quanto oggetto scomodo cambia le abitudini del nostro corpo e il modo in cui ci percepiamo.

La maschera ha dei gommini che permettono di adattarla un po' ai nostri lineamenti.

Con la maschera si perdono i riferimenti sull'intensità. l'altezza e il timbro della nostra voce.

La maschera sotto il punto di vista psicologico provoca straniamento.

Il taglio degli occhi della maschera limita solitamente la vista, soprattutto quella periferica (motivo per cui sarà importante direzionare il viso).

L'utilizzo del naso per la respirazione è pressochè impossibilitato se non addirittura sconsigliato per evitare che la maschera "fischi".

La maschera di Commedia è una mezza maschera per lasciare la bocca libera di poter parlare e dare delle espressioni.

Una maschera di Commedia non è una maschera per nascondersi come quella di Carnevale (come la Bauta) ma è per rivelare e rendere più evidenti alcuni tratti somatici, alcune espressioni che possano dare vita ai caratteri, ai personaggi della Commedia.

Le maschere rappresentano degli spiriti, dei diavoli, delle divinità della terra, dei boschi, delle divinità selvatiche.

La maschera gioca sulle paure, sull'animalità, sulla parte animale dell'uomo.

USERS

Davide Dolores



Michele Modesto Casarin



STAKEHOLDERS

Stefano Perrocco



Gaia Geri



Un attore di Commedia per 2-3 ore balla, salta, parla, si muove ed avere una maschera che non traspira rende tutto molto complicato.

La pelle del viso è quella che evapora per più dell'80% della quantità di sudore che viene prodotta quindi è la parte di pelle che suda per prima. È una sorta di radiatore per poter mantenere la temperatura del corpo umano.

Quindi <u>usare materiali che non permettano la</u> <u>traspirazione può provare un surriscaldamento</u> <u>del corpo che può essere pericoloso.</u>

Il viso è un volume assai complicato, abbiamo tutti un viso simile ma molto diverso.

I gommini sono una soluzione temporanea per adattare la maschera di un attore ai suoi allievi.

La maschera dovrebbe calzare perfettamente sul viso del suo possessore.

Ad ogni spettacolo si creano maschere nuove se c'è la disponibilità economica.

Il problema della maschera è far entrare l'aria e lo si fa attraverso dei buchi per le narici e, nel caso di maschere "a tutto il viso", attraverso una feritoia in corrispondenza della bocca.

Quando devo realizzare un positivo in remoto chiedo le seguenti al committente: distanza tra gli occhi (ma di solito è 6 cm), distanza tra tempie, lunghezza, larghezza, profondità del naso e altezza della fronte.

Una volta ottenute le misure mi baso su una serie di calchi di visi "predefiniti" che ho in atelier.

La forma del naso è equiparabile al sesso del personaggio. Pantalone ha naso grande ma cadente perchè anche se attratto è impotente.

268

USERS

Davide Dolores



Michele Modesto Casarin



STAKEHOLDERS

Stefano Perrocco



Gaia Geri



270

La direzione delle sopracciglia di solito ti dà l'umore del personaggio.

Gli occhi seguono le linee delle sopracciglia. A V indicano rabbia. A V rovesciata tristezza.

Gli occhi piccoli soprattutto se tondi sono identificati con la cattiveria. Al contrario occhi grandi con bonarietà.

Guance gonfie sono sinonimo di simpatia perché un personaggio che ha mangiato è allegro. Al contrario le guance scavate indicano aggressività dovuta alla fame.

Le linee sulla fronte sono chiamate linee di pensiero. Più il personaggio ha linee di pensiero più è intelligente; meno ne ha più è stupido e impulsivo.

Le rughe vicino agli occhi indicano la vecchiaia del personaggio.

Il cuoio essendo un materiale che deriva da un animale conferisce animalità all'attore.

Un aspetto da tenere in considerazione è l'acustica all'interno della maschera.

Essendo molto diversi tra loro, il modo in cui si incastonano i nasi nella maschera sono molto diversi tra loro.

USERS

Davide Dolores



Michele Modesto Casarin



STAKEHOLDERS

Stefano Perrocco



Gaia Geri



ANALISI DELLA MASCHERA

Grazie alle esigenze e agli insights forniti dagli attori di Commedia dell'Arte Davide Dolores e Michele Casarin e dai due maestri di maschera Stefano Perocco e Gaia Geri siamo ora in gradi di fare un'analisi dettagliata delle caratteristiche della maschera.

Esigenze e insights sono stati fatti catalogati secondo 4 categorie: espressività maschera, funzione, forme ed ergonomia.

La categoria funzione è stata a sua volte suddivisa in: leggibilità (intesa come la possibilità dello spettatore di comprendere l'espressività dell'attore e della maschera), acustica, visibilità (capacità dell'attore di vedere ciò che sta succedendo), respirazione, traspirazione (in quanto il volto ha un valore importante per quanto riguarda la dispersione del calore del corpo).

Queste categorie e sottocategorie individuate saranno le fondamenta per la progettazione della nuova maschera che vuole garantire protezione all'attore ed aumentarne la capacità espressive ed interattive.



Maschera di Pantalone del leggendario mascheraio Amleto Sartori

272

ESPRESSIVITÀ MASCHERA

1 Linee portanti

La maschera ha delle linee "portanti" che danno la dimensione della maschera: maschera grande vuol dire corpo grande, maschera piccola significa corpo piccolo.

② Linee espressive

Le linee "espressive" sono quelle più piccole. Queste sono più difficili da leggere ma in linea generale ci danno un'idea sulla stazza e su alcuni tratti del carattere del personaggio.

Guance gonfie sono sinonimo di simpatia perché un personaggio che ha mangiato è allegro. Al contrario le guance scavate indicano aggressività dovuta alla fame.

Le maschere rappresentano degli spiriti, dei diavoli, delle divinità della terra, dei boschi, delle divinità selvatiche.

La direzione delle sopracciglia di solito ti dà l'umore del personaggio.

Le linee sulla fronte sono chiamate linee di pensiero. Più il personaggio ne ha più è intelligente; meno ne ha più è stupido e impulsivo.

Le rughe vicino agli occhi indicano la vecchiaia del personaggio.

③ Forma del naso

Il naso è sempre il carattere del personaggio.

La forma del naso è equiparabile al sesso del personaggio. Pantalone ha naso grande ma cadente perchè anche se attratto è impotente.

③ Forma degli occhi

Gli occhi sono sempre l'anima della maschera, dominante o dominata.

Gli occhi seguono le linee delle sopracciglia. A V indicano rabbia. A V rovesciata tristezza.

Gli occhi piccoli soprattutto se tondi sono identificati con la cattiveria. Al contrario occhi grandi con bonarietà.

FUNZIONE

Leggibilità



Vorrei che la mascherina chirurgica non precludesse la vista di come sto articolando.

La maschera di Commedia è una mezza maschera per lasciare la bocca libera di poter parlare e dare delle espressioni.

Con la maschera si comunica solo se la si fa interagire con la luce.

Acustica



Vorrei che la mascherina chirurgica non acuisse il problema di rimbalzo del suono.

Vorrei che la mascherina chirurgica non limitasse la timbrica della mia voce.

Con la maschera si perdono i riferimenti sull'intensità, l'altezza e il timbro della nostra voce.

Un aspetto da tenere in considerazione è l'acustica all'interno della maschera.

Visibilità



Il taglio degli occhi della maschera limita solitamente la vista, soprattutto quella periferica.

Respirazione



Vorrei che la mascherina non complicasse la respirazione.

Vorrei che la maschera mi permettesse di respirare più facilmente.

L' utilizzo del naso per la respirazione è pressochè impossibilitato se non addirittura sconsigliato per evitare che la maschera "fischi".

Traspirazione



Utilizzare materiali che non permettano la traspirazione può provare un surriscaldamento del corpo che può essere pericoloso.

Un attore di Commedia per 2-3 ore balla, salta, parla, si muove ed avere una maschera che non traspira rende tutto molto complicato.

274

FORMA



La maschera ha delle linee "portanti" che danno la dimensione della maschera.

Maschera grande vuol dire corpo grande, robusto, maschera piccola significa corpo piccolo, esile.

Essendo molto diversi tra loro, il modo in cui si incastonano i nasi nella maschera sono molto diversi tra loro.

ERGONOMIA



Vorrei che la maschera si adattasse meglio alla fisionomia del mio viso.

Il viso è un volume assai complicato, abbiamo tutti un viso simile ma molto diverso.

Quando devo realizzare un positivo in remoto chiedo le seguenti al committente: distanza tra gli occhi (ma di solito è 6 cm), distanza tra tempie, lunghezza, larghezza, profondità del naso e altezza della fronte.

Legenda



Valutazione personale delle maschere sul mercato

275





Renzo Sindoca, celebre mascheraio della scuola veneziana.

276

ORDINE DI TRATTATAZIONE

Nella trattazione di questo capitolo relativo alla progettazione della maschera cercheremo di seguire, per quanto possibile, l'ordine proprio del processo produttivo attuale di questo manufatto. Cominceremo quindi trattando le nuove modalità con cui pensiamo di approcciarci al tema della creazione del positivo dell'attore, fase fondamentale per la buona riuscita di una maschera. Dopo di chè andremo a trattare tutto ciò che riguarda la progettazione, la modellazione e la visualizzazione della maschera. Questa parte rappresenta il cuore della attività dei maestri maschera oltre che ill centro focale dell'opera di progettazione della tesi. Infine cercheremo di spiegare come l'utilizzo di prototipazione rapida e stampaggio 3d possa avere un'interessante ruolo all'interno del sistema della maschera.

Apporto progetto

Processo produttivo attuale

Nuovo metodo di acquisizione e modellazione positivo

Preparazione

Bisogna coprire i capelli con del cellophane e spalmare tutto il viso con della vaselina mista ad olio; questo perché, se il gesso rapprendendosi si lega ai capelli o ai peli, una volta che viene tolto li strappa.

Creazione negativo e positivo viso attore

Una volta "isolato" l'attore, si possono realizzare il negativo e il positivo del suo viso. Per creare il negativo si dispone in maniera piuttosto grossolana il gesso sul viso dell'attore. Una volta asciugato si può staccare e procedere con la creazione del positivo: per realizzarlo basterà versare del gesso all'interno del negativo.

Progettazione, modellazione e visualizzazione maschera

La scultura plastica

Una volta ottenuto il calco si lavora su di esso, modellando della plastilina o della creta nella forma della maschera desiderata.

Creazione negativo e positivo della scultura

Completato il processo di progettazione si attuano di nuovo i passaggi di calco in negativo e poi in positivo della maschera.

È probabile che ci siano dei sottosquadra, quindi lo stampo deve essere composto da almeno due parti.

Prototipazione e stampaggio 3d maschera

"Anteprima di stampa"

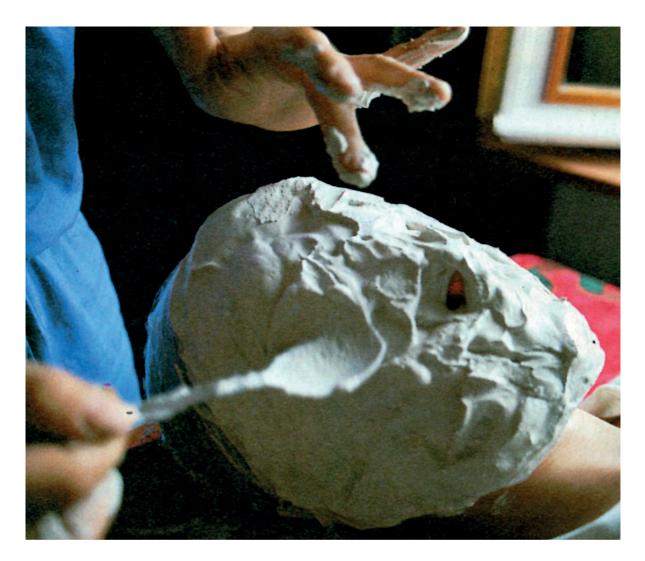
Si procede ora a lavorare il cuoio sulla matrice di gesso. Questa è una prova necessaria per capire se la maschera in scena funziona, o ha bisogno di cambiamenti, sopratutto per quanto riguarda l'interazione di questa con la luce.

Creazione positivo in legno

Una volta che si è certi della riuscita del modello si ricrea la stessa matrice sul legno scolpendolo.

Battitura e finitura della maschera in cuoio

Sul positivo in legno appena creato si andrà a "battere" il cuoio attraverso appositi strumenti.



Gaia Geri durante la produzione del positivo di un attore.

CREAZIONE DEL POSITIVO

Gli attori possono acquistare delle maschere già realizzate, ma in genere preferiscono acquistare maschere create su misura. Per fare ciò è necessario creare il calco del viso dell'attore.

Questa è una fase molto delicata perchè metterà la basi per una buona ergonomia della maschera.

Non sempre però si ha la fortuna di poter avere l'attore in visita al proprio atelier quando capita a volte che il maestro mascheraio debba adattarsi alla situazione. In questi casi si possono intraprendere due strade: o il maestro mascheraio richiede delle misure specifiche del viso dell'attore, come la distanza tra le tempie e degli occhi, e poi elabora un positivo in base a queste; oppure richiede queste misure e poi fa riferimento a dei positivi già realizzati in precedenza.

Apporto progetto

Nuovo metodo di acquisizione e modellazione positivo

Preparazione
Bisogna coprire i capelli con del cellophane e spalmare tutto il viso con della vaselina mista ad olio; questo perché, se il gesso rapprendendosi si lega ai capelli o ai peli, una volta che viene tolto li strappa.

Processo produttivo attuale

Creazione negativo e positivo viso attore

Una volta "isolato" l'attore, si possono realizzare il negativo e il positivo del suo viso. Per creare il negativo si dispone in maniera piuttosto grossolana il gesso sul viso dell'attore. Una volta asciugato si può staccare e procedere con la creazione del positivo: per realizzarlo basterà versare del gesso all'interno del negativo.

Progettazione, modellazione e visualizzazione maschera

La scultura plastica

Una volta ottenuto il calco si lavora su di esso, modellando della plastilina o della creta nella forma della maschera desiderata

Creazione negativo e positivo della scultura

Completato il processo di progettazione si attuano di nuovo i passaggi di calco in negativo e poi in positivo della maschera.

È probabile che ci siano dei sottosquadra, quindi lo stampo deve essere composto da almeno due parti.

Prototipazione e stampaggio 3d maschera

"Anteprima di stampa"

Si procede ora a lavorare il cuoio sulla matrice di gesso. Questa è una prova necessaria per capire se la maschera in scena funziona, o ha bisogno di cambiamenti, sopratutto per quanto riguarda l'interazione di questa con la luce.

Creazione positivo in legno

Una volta che si è certi della riuscita del modello si ricrea la stessa matrice sul legno scolpendolo.

Battitura e finitura della maschera in cuoio

Sul positivo in legno appena creato si andrà a "battere" il cuoio attraverso appositi strumenti.



280

IL CALCO IN POCHE FOTO

La fotogrammetria digitale automatica è una metodologia di rilievo che permette di elaborare un modello tridimensionale partendo da fotografie o video digitali.

Si tratta di una tecnologia oggi molto diffusa per realizzare modelli tridimensionali in svariati ambiti: topografia, architettura, archeologia, geologia, medicina, grafica ecc. La grande diffusione che ha avuto negli ultimi anni è dovuta alla disponibilità di software professionali a basso costo e semplici da usare e alla necessità di una strumentazione di base composta solamente da una macchina fotografica digitale e un PC di medie prestazioni.

Questo tipo di tecnologia potrebbe essere utilizzata anche nel caso del nostro progetto per aggevolare l'operazione di presa del calco del viso dell'attore e realizzare un prodotto basato sulle configurazione tridimensionale del viso del cliente.

L'unica richiesta che dovremmo fare all'attore sarà quella di realizzare circa una quindicina di foto del proprio viso in un ambiente quanto più neutro possibile. Queste dovranno essere scattate da punti differenti cercando di andare "attorno" all'attore e fotografarlo da ogni angolazione. Unica raccomandazione: non cambiare la luce che caratterizza il contesto delle foto.

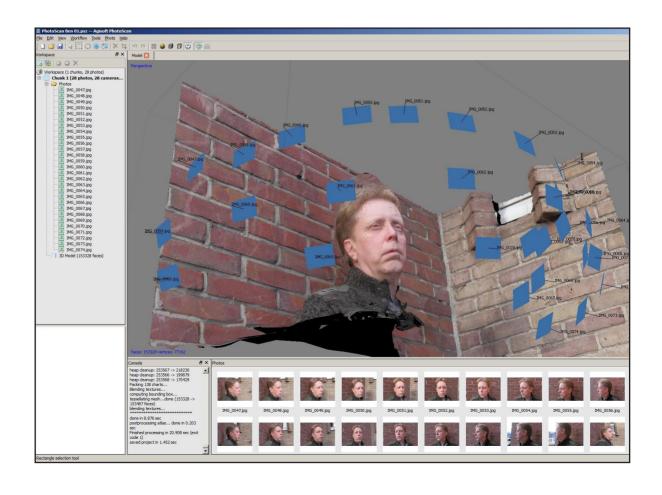
Photoscan

Un programma consigliato per questo tipo di operazione è Agisoft PhotoScan. Questa infatti è una soluzione software fotogrammetrica stand-alone per la generazione automatica di nuvole di punti dense, di modelli poligonali texturizzati, ortomosaici georeferenziati e DSM / DTM da fermo immagini.

Basato sulla tecnologia più avanzata sviluppata da Agisoft, permette di fare molto velocemente l'elaborazione delle foto (in genere entro un paio di ore), fornendo allo stesso tempo altamente risultati accurati (fino a 3 cm per antenna e fino a 1 mm per la fotografia a distanza ravvicinata).

Agisoft PhotoScan è in grado di elaborare di migliaia di foto e questo processo viene eseguito localmente, senza la necessità di trasmettere i dati all'esterno l'azienda, rendendola una soluzione ideale per trattamento dei dati sensibili.

Il pacchetto software ha un flusso di lavoro lineare projectbased che è intuitivo e può essere facilmente padroneggiato anche da un non specialista. Anche i fotogrammetristi professionisti hanno comunque il controllo completo sull'accuratezza dei risultati, con report dettagliato generato alla fine della lavorazione.





Gaia Geri nella fase di scultura plastica della maschera.

SCULTURA PLASTICA

Una volta fatto il positivo, il maestro opera quello che probabilmente è l'operazione più importante di tutto il processo di creazione della maschera: la scultura plastica.

È qui infatti che si concentra tutta l'arte del mascheraio perchè attraverso l'esperienza e la proprio conoscenza deve essere in grado di disegnare tridimensionalmente le linee del viso che andranno a loro volta a costruire e definire il corpo del personaggio. Come abbiamo visto in precedenza infatti ogni linea tracciata sul viso ha un significato.

Apporto progetto

Nuovo metodo di acquisizione e modellazione positivo

Progettazione, modellazione e visualizzazione maschera

Prototipazione e stampaggio 3d maschera

Processo produttivo attuale

Preparazione

Bisogna coprire i capelli con del cellophane e spalmare tutto il viso con della vaselina mista ad olio; questo perché, se il gesso rapprendendosi si lega ai capelli o ai peli, una volta che viene tolto li strappa.

Creazione negativo e positivo viso attore

Una volta "isolato" l'attore, si possono realizzare il negativo e il positivo del suo viso. Per creare il negativo si dispone in maniera piuttosto grossolana il gesso sul viso dell'attore. Una volta asciugato si può staccare e procedere con la creazione del positivo: per realizzarlo basterà versare del gesso all'interno del negativo.

La scultura plastica

Una volta ottenuto il calco si lavora su di esso, modellando della plastilina o della creta nella forma della maschera desiderata.

Creazione negativo e positivo della scultura

Completato il processo di progettazione si attuano di nuovo i passaggi di calco in negativo e poi in positivo della maschera.

È probabile che ci siano dei sottosquadra, quindi lo stampo deve essere composto da almeno due parti.

"Anteprima di stampa"

Si procede ora a lavorare il cuoio sulla matrice di gesso. Questa è una prova necessaria per capire se la maschera in scena funziona, o ha bisogno di cambiamenti, sopratutto per quanto riguarda l'interazione di questa con la luce.

Creazione positivo in legno

Una volta che si è certi della riuscita del modello si ricrea la stessa matrice sul legno scolpendolo.

Battitura e finitura della maschera in cuoio

Sul positivo in legno appena creato si andrà a "battere" il cuoio attraverso appositi strumenti.





"ATELLANA"

Fa tutto il maestro
di maschera



Fa tutto un fablab sulla base del positivo del maestro di maschera

MAIN FOCUS

Materiali



"COMPLEMENTARE" Hacking attraverso fablab

<u>MAIN FOCUS</u> Materiali

Modellazione rapida

<u>MAIN FOCUS</u> Materiali Modellazione rapida

PRO

-Valorizzazione figura Mastro -Conserva la tradizione -Rapidità nell'ottenere prodotto finito

PRO

-Si potrebbe fornire un prodotto sicuro -Facilità di personalizzazione e modifica in itinere -qualità intesa come rispoducibilità -potenzialmente econonomico

PRO

-Si limita l'introduzione di nuovo materiale sul mercato
-Si potrebbe fornire un prodotto sicuro
-Facilità di personalizzazione e
modifica in itinere
-qualità intesa come rispoducibilità
-potenzialmente molto econonomico
-si conservano le qualità
fornite dal mascheraio nella
parte superiore
-costo medio-basso

CONS

-Si inserisce un nuovo prodotto
sul mercato
-In un periodo di crisi difficile trovare
disponibilità economica
-Difficile garantire e comunicare
sicurezza con processo artigianale
-SI realizzerà probabilmente una
maschera non di 314

CONS

-Si inserisce un nuovo prodotto
sul mercato
-Difficile rintracciare un materiale
con le stesse qualità del cuoio
-costo inferiore rispetto a "atellana"
ma comunque abbastanza alto

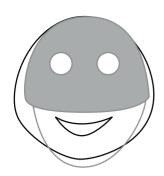
CONS

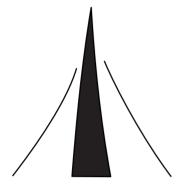
-modellazione più difficoltosa rispetto a "Lecog" perchè bisogna riuscire ad adattarsi al vecchio prodotto -interazione tra materiali diversi











"SIMBIOSI"

Riprogettazione della maschera conservando il patrimonio di conoscenze acquisito dai Maestri

MAIN FOCUS

Materiali Modellazione rapida Espressività maschera Implementazione tecnologica



PRO

-Si progetta da zero la parte di interfaccia tra le due parti delle maschera, snellendo il processo produttivo -Si progetta un sistema, non una parte, potendo così sperimentare di più -Si porta dell'innovazione in un contesto molto legato alla tradizione -Si migliorano qualitativamente le prestazioni e la sicurezza del prodotto -Si possono comunque coinvolgere gli artigiani fornendo una "griglia" nel positivo

CONS

-coinvolgimento potenzialmente inferiore dei mastri mascherai -possibilità che il contesto non accetti l'innovazione

SCENARI PROGETTUALI

Prima di andare a progettare nel dettaglio la scocca, la struttura e l'hardware presente nella maschera, ci si è posti una questione: come porci all'interno del contesto di progettazione.

La maschera di Commedia infatti è inserita in un sistema che è fatto di maestranze, di patrimoni e collezioni di maschere presenti nelle scuole e di attori e registi che spesso richiedono nuovi prodotti nel momento in cui si progetta e sviluppa uno spettacolo.

Fin da subito ci è sembrato che una collaborazione tra maestranze e "nuovo artigianato", quello digitale dei Fablab per intenderci, potesse essere uno scenario inesplorato e potenzialmente interessante per agevolare e snellire il processo produttivo di una maschera, pur mantenendone i valori.

Sono state quindi sviluppate quattro ipotesi, qui illustrate, a cui sono state attribuiti dei pro e dei contro al fine di individuare l'ipotesi a nostro avviso più interessante ovvero lo scenario "Simbiosi".

Il nome deriva dal tipo di relazione che si intende creare tra maschera e protezione, tra artigianato tradizionale e moderno. Questa ipotesi richiede la riprogettazione dell'intera maschera e mira a far sì che la parte protettiva possa essere tolta senza compromettere il sistema.



MARGstudio, Alessio Casciano Design e Angeletti Ruzza hanno progettato una visiera colorata e gonfiabile che potrebbe essere utilizzata per consentire alle persone di socializzare dopo il picco della pandemia di coronavirus. Nel nostro caso risulta interessante il forte valore funzionale associato al frame dell'oggetto.

286

STUDIO FRAME

Una volta rilevato il calco del viso dell'attore è necessario studiare una struttura, che chiameremo "frame", che si adatti al suo viso e che ospiti 4 elementi: la maschera, lo shield di protezione dell'utente, il microfono e i sensori per adempire le funzioni "tecnico/registiche" ipotizzate nella precedente sezione "sketch".

Per quanto riguarda lo shield e la maschera sarà fondamentale garantire una perfetta simbiosi tra queste due parti e il frame, così da poter assicurare la massima protezione dal virus all'utente oltre che rendere confortevole e resistente agli urti tutto il sistema.

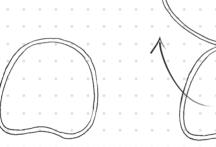
Il microfono preferibilmente dovrà dipendere dalla presenza o non presenza dello shield. Gli attori infatti non amano recitare con il microfono pertanto vogliamo che esso sia presente solo nel caso in cui si presenti la necessità di proteggersi.

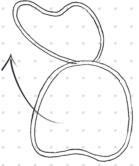
Discorso opposto per quanto riguarda telecamera e sensori che dovranno essere invece sempre presenti nella maschera e che dovranno essere ben tutelati da eventuali cadute o utilizzi scorretti della maschera durante prove e spettacoli.

Obbiettivi del frame

- Diminuire i punti di contatto tra maschera e viso dell'attore
- Adattarsi al viso dell'attore grazie ai nuovi metodi di acquisizione calco
- Fornire un'interfaccia standard di base su cui andare a costruire gli elementi shield e maschera
- Proteggere i dispositivi tecnologici presenti nella maschera da eventuali cadute

Prima ipotesi di funzionamento







Ergonomia

Maschera del mastro mascheraio o della nuova start-up prodotta sulla base del positivo dell'attore

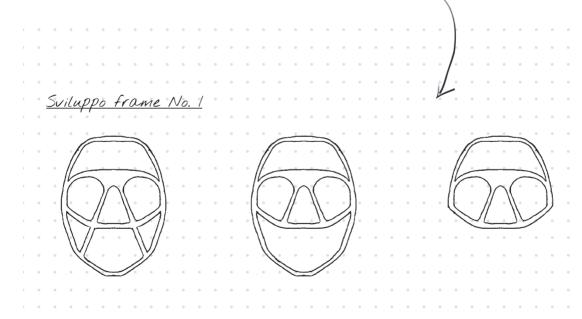








Con Project DNA, ha puntato al mercato del lusso, proponendo accessori e maschere stampati in filo di nylon



Sviluppo frame No. 11



Sviluppo frame No. III





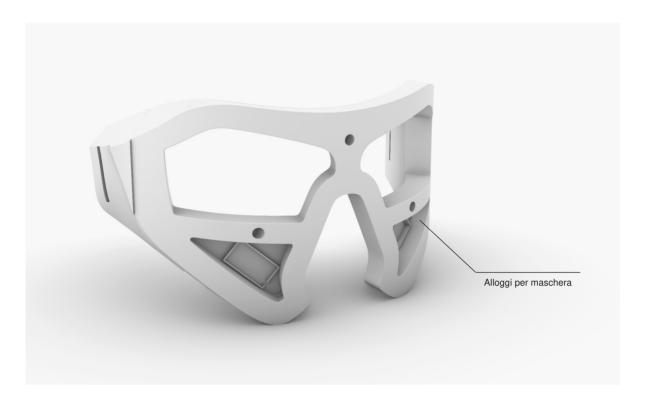












Vista anteriore

290

FRAME SELEZIONATO

Nelle immagini si può osservare la struttura definitiva del frame in cui andremo ad alloggiare maschera e shield di protezione.

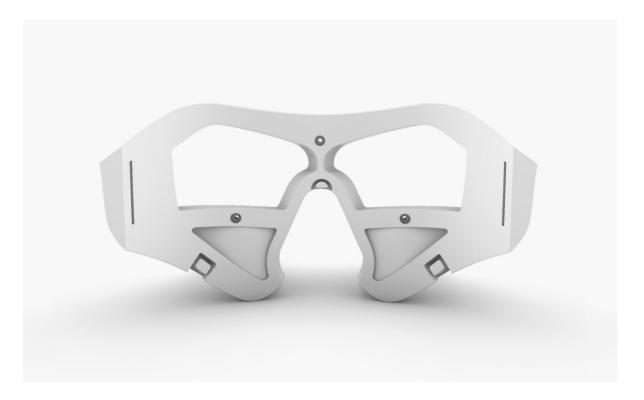
Gli alloggi per la maschera sono nella parte frontale mentre quelli per lo shield sono nella parte posteriore. Il motivo sta nel fatto che si voleva garantire una interdipendenza tra i due elementi.

Il sistema potrà così avere due configurazioni: la prima con solo la maschera presente e la seconda in cui si aggiunge la protezione data dallo shield.

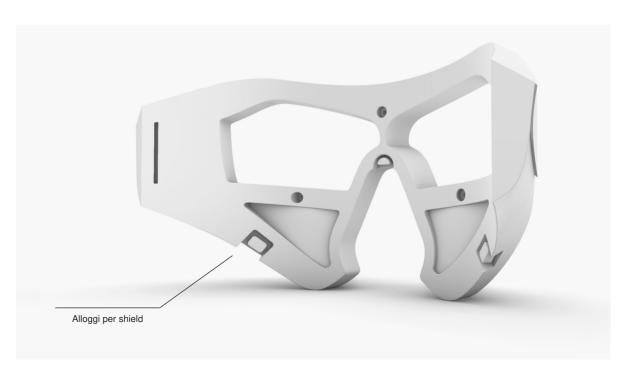
Nei due sedi triangolari inferiori sono stati inseriti degli elementi planari così da poter alloggiare il sistema microfono (costituito da ricevitore, trasmittente e batterie) sulla destra e sensore di movimento sulla sinistra.

Nella progettazione della linea della struttura si è cercato di limitare quanto più possibile i punti di contatto con la pelle e di posizionare gli alloggi per gli elementi in posizioni che potessero essere "di scarico" rispetto al peso della struttura.

Il frame sarà in PLA, materiale biodegradbile, e realizzato attraverso stampaggio 3d.



Vista posteriore ortogonale



291



Gaia Geri e il momento di creazione plastica che determinerà le linee della maschera.

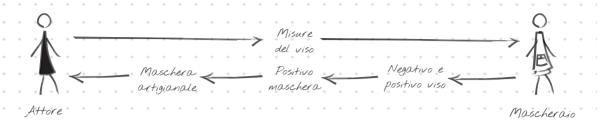
MASCHERA E RAPPORTO CON IL MASCHERAIO

La creazione del nuovo sistema maschera composto dal frame appena trattato e da maschera e shield che analizzeremo nelle prossime pagine, crea l'esigenza di modificare il tipo di rapporto che intercorre tra attore e mascheraio.

Frame e shield richiedono infatti un alto grado di precisione nella produzione. La ragione sta nel fatto che frame e shield garantiscono agli attori la protezione dal virus e ospitano i device multimediali progettati per la maschera. Per questo si è deciso di coinvolgere un nuovo player all'interno del sistema che potrà avere due forme. La prima è quella dei fablab, piccole officine che offre servizi personalizzati di fabbricazione digitale. L'alternativa ai fablab può essere la creazione di una startup che riunisca artigiani digitali.

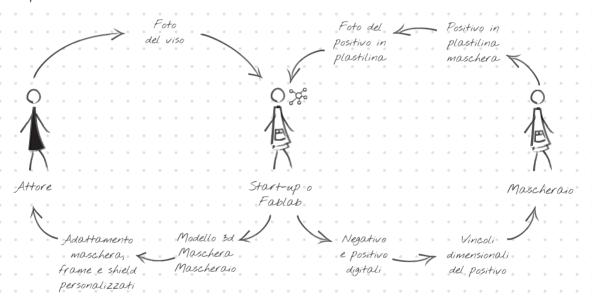
Queste due forme "aziendali" potranno agire in due maniere non necessariamente alternative l'una all'altra. La prima conserva la figura del mascheraio all'interno del processo in quanto fornitore della scultura in plastilina della maschera (anche se non si esclude che, con una migliore progettazione del frame, si possa preservarne anche l'aspetto produttivo). Con la "opzione 2" i nuovi artigiani digitali si occupano anche della concezione della maschera come abbiamo cercato di fare nelle pagine che seguono.

RAPPORTO ATTUALE

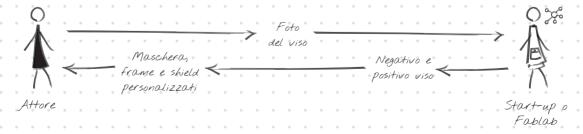


RAPPORTO IPOTIZZATO

Opzione 1



Opzione 2



MASCHERA DI STUDIO: Pantalone

"È stata fatta una ricerca sui maggiori canovacci di Commedia dell'Arte e in tutti è sempre presente Pantalone o declinato in Magnifico.
Si pensa che siano Arlecchino o Pulcinella e invece non è così.
È Pantalone perchè rappresenta il potere, il demonio, il cattivo."

Michele Modesto Casarin

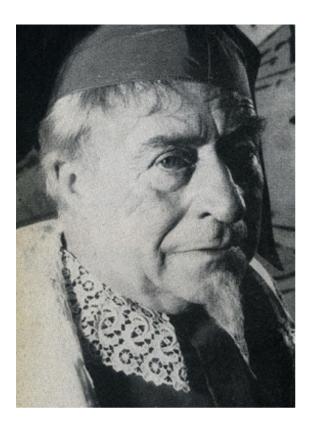
LO SPIRITO GUIDA

I mascherai di Commedia avevano capito la forza comunicativa delle maschere animalesche usate nei riti pagani legati alla fertilità della terra e nei Carnevali come quello di Sappada.

Le maschere quindi rappresentano degli spiriti, dei diavoli, delle divinità della terra, dei boschi, delle divinità selvatiche. Esse giocano sulle paure, sull'animalità dell'uomo. Hanno tutte quindi un totem, uno spirito guida legato al contesto animale che, nel caso di Pantalone, è il gufo.







Cesco Baseggio, storico Pantalone italiano

IL CARATTERE

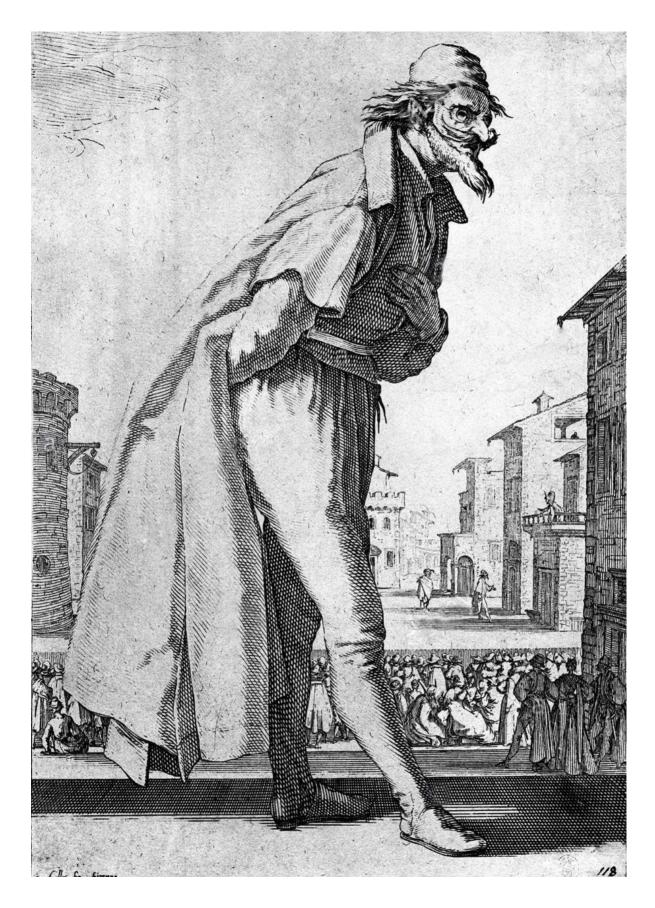
Il nome di questo carattere deriva probabilmente dal termine "pianta leoni" con cui venivano chiamati i mercanti veneziani, i quali erano soliti ergere il vessillo raffigurante il Leone ovunque si recassero per commerci; altri invece ritengono che il nome derivi dai pantaloni indossati dal personaggio fin dagli esordi nella Commedia.

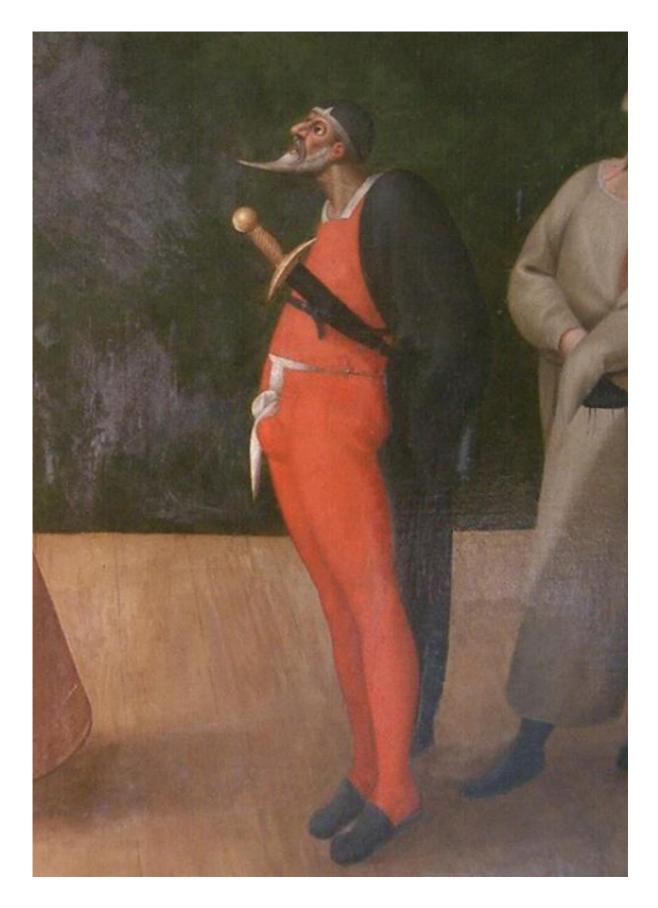
Il carattere è estremamente vitale e sensuale, caricatura del mercante mediamente anziano, ancora attratto dalle grazie delle giovani donne, spesso in conflitto con i giovani per procurarsene i favori.

Fu Goldoni a smorzare fortemente i contrasti di questo carattere, facendone soprattutto un vecchio assennato e saggio, il cui buon senso modera spesso gli entusiasmi dei giovani.

Fra gli interpreti di questa maschera si ricordano Giulio Pasquati (seconda metà del Cinquecento), F. Ricci, Antonio Riccoboni (prima metà del Seicento) e Cesare D'Arbes (1710-1778).







STUDIO DELLE LINEE: Pantalone

Attraverso lo studio delle linee delle maschere di Pantalone di alcune delle maestranze più rinomate d'Italia, cerchiamo di capire quali sono i tratti caratterizzanti il personaggio.

Come si può vedere il naso pronunciato, le sopracciaglia e la forma del taglio della maschera possono essere riconosciuti come tratti ricorrenti.

"Magnifico" di Sconosciuto



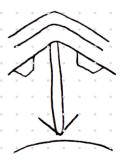
"Magnifico" di Gaia Geri





"Magnifico Superbo' di Associazione Teatro Agricolo





"Pantalone" di Donato Sartori





"Magnifico" di Sconosciuto





"Magnifico" di Paolo Cavarra





"Magnifico superbo" di Paolo Cavarra







The lotus and the snake, the curse of the white fox | Niels Peeraer

ISPIRAZIONE MODA

"The lotus and the snake, the curse of the white fox" è la prima collezione (2012) di accessori realizzata da Niels Peeraer, designer belga, che grazie alla sua abilità nel plasmare il cuoio ha già vinto parecchi premi; mischia ispirazioni tribali e bondage, per creare borse, bracciali, collane e copricapi che enfatizzano la bellezza e la forza della pelle ed evocano un senso di delicatezza.

L'inglese Catherine Wales con la sua Project DNA ha puntato al mercato del lusso, proponendo accessori e maschere stampati in filo di nylon. Le sue creazioni sono esposte nella mostra "Il futuro è qui: una nuova rivoluzione Industriale", presso il Design Museum di Londra.

Con il progetto Animal: The Other Side of Evolution di Ana Rajcevic, i concetti di mutazione ed evoluzione vengono esplorati al fine di sviluppare un'immagine incrociata contemporanea di umano e animale, una creatura atemporale e suprema, al di là del passato e del futuro. Questo concetto lo troviamo anche nelle maschere di Commedia dell'Arte anche se in forma leggermente diversa.

Tutti gli oggetti sono stati realizzati artigianalmente creando master stampi multicomponente, utilizzando gelcoat, fibra di vetro, resina e gomma siliconica.



Project DNA | Catherine Wales



Animal: The Other Side of Evolution | Ana Rajcevic



Gufo | Pablo Picasso

ISPIRAZIONE ARTE E DESIGN

La galleria londinese Seeds presenta Masters of Disguise, uno spettacolo con 23 maschere diverse, ognuna progettata per rappresentare il carattere del suo creatore. Le maschere variano enormemente in forma, materiale, forma e dimensione. Mentre alcuni sono più tradizionali, realizzati con tessuti o legno, altri sono più sperimentali o astratti, creati con materiali come il vetro e la resina. Michael Marriot si è trasformato in un demone dalla faccia rossa, facendo una maschera con una bottiglia tagliata.

A partire da "Bull", realizzato intorno al Natale del 1945, comincia la "masterclass" sull'astrazione della realtà percepita di Pablo Picasso. In "Bull", Picasso seziona visivamente l'immagine di un toro per scoprirne la presenza essenziale attraverso un'analisi progressiva della sua forma. Ogni schizzo è una fase successiva di un'indagine per trovare lo "spirito" assoluto dell'animale. Dopo "Bull", Picasso comincerà a ricercare l'essenza di altri animali, tra cui il gufo, animale per noi di particolare interesse essendo lo spirito guida del personaggio Pantalone.

Stesso ambito di ricerca per il Gufo delle nevi rappresentato in basso a destra. Anche qui il minimalismo, in questo caso di provenienza tedesca, ci aiuta a cogliere l'essenza dell'animale.



Bottle mask | Michael Marriot



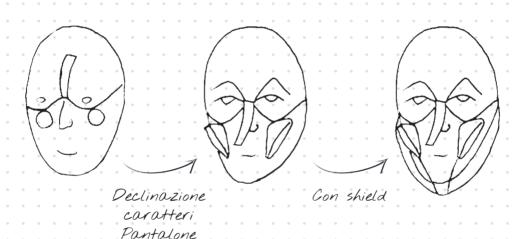
Gufo delle nevi, arte minimalista tedesca degli anni '60, porcellana

STUDIO DELLA SCOCCA E DELLO SHIELD

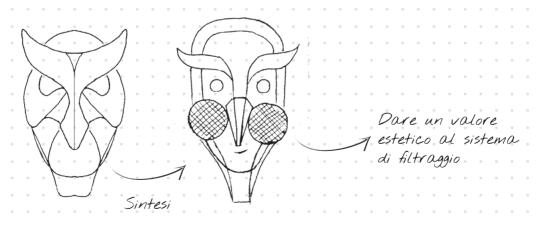
Fino ad ora abbiamo parlato solamente di scocca e non dello shield.

La volontà di rendere lo shield un oggetto non solamente funzionale alla protezione ma anche alla comunicazione di informazioni relative al personaggio, proprio come la maschera, fa sì che lo styling dei due elementi debbano essere disegnati e progettati assieme.

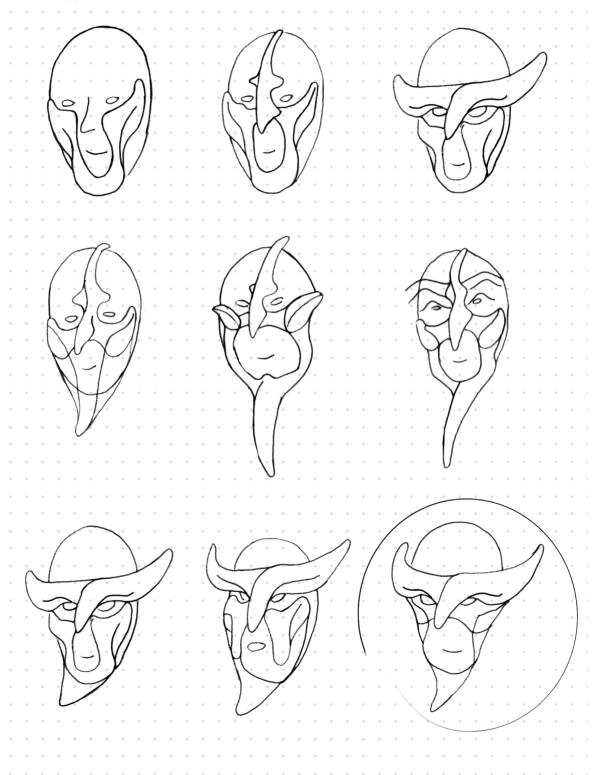
Sviluppo scocca No. 1



Sviluppo scocca No. 11



Sviluppo scocca No. 111



SCOCCA SELEZIONATA

I concetti di mutazione ed evoluzione finalizzati a sviluppare un'immagine incrociata di umano e animale contemporanea presenti nelle linee delle maschere di Ana Rajcevic, sono risultati interessanti nella reinterpretazione delle maschere di Commedia. In queste infatti ritroviamo lo stesso tipo di spinta nel cercare di antropomorfizzare le caratteristiche degli spiriti guida dei personaggi.

A questi concetti si è aggiunto lo studio delle forme archetipe degli animali di Pablo Picasso. Queste infatti possono rivelarsi utili anche all'interno del nostro contesto di progettazione, quello teatrale, in quanto giocano su un aspetto fondamentale della messe in scena: l'efficienza e la rapidità di comunicazione dell'informazione. Lo studio di Picasso per nostra fortuna ha coinvolto anche la figura del gufo, animale guida del nostro personaggio.

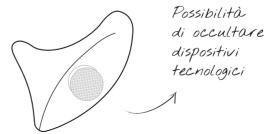
La lezione di Ana Rajcevic si è rivelata utile sul piano comunicativo non solo per quanto riguarda le linee della maschera ma anche per i materiali. Le maschere di Commedia infatti sono in cuoio non solo per le sue caratteristiche meccaniche, ma anche perchè questo materiale, essendo il frutto della lavorazione della pelle di bestiame, rievoca un senso di primordialità nello spettatore. Questa sensazione viene comunicata dalla designer russa, nonostante l'utilizzo di materiali moderni, spostando il punto di vista sulla texture e la riflettività delle ossa.

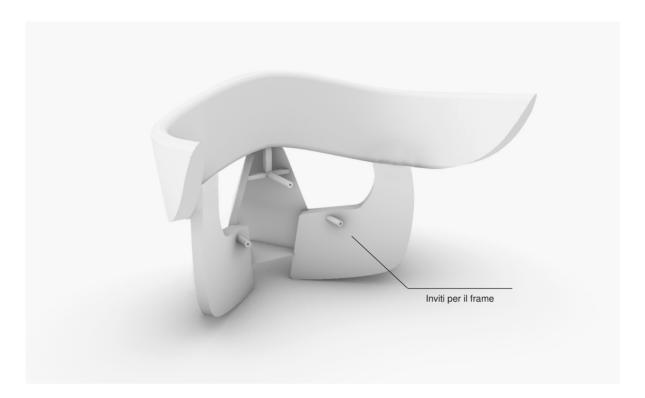
I grandi volumi ideati da Ana Rajcevic infine risultano per noi interessanti anche dal vista funzionale: usando volumi così grandi potremo occultare efficacemente frame, shield e componenti interni.





Possibilità di occultare parti per aggevolare la protezione del performer in scena





Vista posteriore

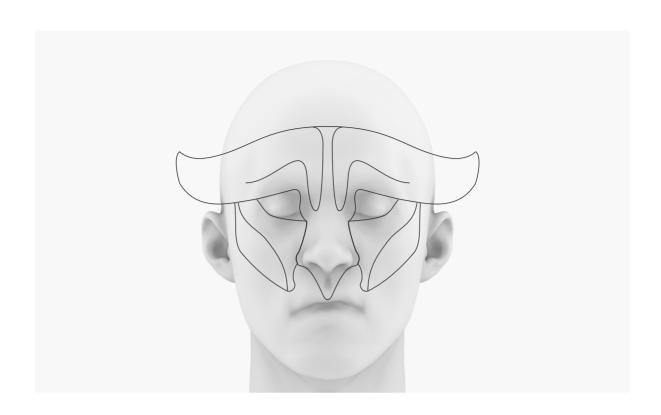
308

L' opera di Ana Rajcevic e di Pablo Picasso è stata messa in relazione con lo studio formale della maschera di Pantalone presente nelle pagine precedenti.

Nello studio formale sono stati individuati alcuni tratti comuni che sono stati riproposti all'interno della nuova maschera: il naso molto pronunciato, le guance scavate, le sopracciglia imponenti e la presenza di almeno una linea di pensiero sulla fronte.

Pantalone ha un naso grande ma cadente. La forma di questa parte del corpo nella Commedia dell'Arte è infatti equiparabile al sesso del personaggio: Pantalone, sebbene ancora attratto dal sesso femminile, è stato reso impotente dalla sua età. Nel naso inoltre possiamo vedere chiaramente lo spirito guida del gufo.

L' età modella anche le guance dell'attore: esse si presentano scavate dagli anni e rugose. Le guance sono spigolose come se il fare parte dei "cattivi" avesse forgiato i tratti somatici del volto rendendoli anch'essi spigolosi come il carattere del personaggio. Anche le sopracciglia contribuiscono a comunicare l'idea di un personaggio che va temuto: esse infatti contribuiscono, assieme alle linee di pensiero, a dare l'idea di un viso arcigno. Anche nel caso delle sopracciglia risulta chiaro il riferimento al gufo.





SHIELD SELEZIONATO

In questo progetto lo shield non è solo elemento di prevenzione e protezione dal virus ma anche un elemento funzionale alla messa in scena.

Si è cercato infatti di dare una propria narrativa a questo elemento che potesse essere in linea col personaggio di Pantalone.

Quest'ultimo viene spesso rappresentato spesso con una folta barba appuntita sul mento. Questo contribuisce a rendere il viso ancora più "affilato", a sottolineare probabilmente la pericolosità di questo personaggio.

Lo shield riprende questa caratteristica del personaggio sottolineando e enfatizzando il mento dell'attore.

Pantalone inoltre, come abbiamo detto nella parte relativa alla maschera, ha il mento scavato dalla vecchiaia. Lo shield "aiuterà" la maschera a comunicare questo tratto del personaggio andandosi a legare, in maniera quanto più mimetica possibile, alle linee della mascella create dalla maschera.

Non c'è però solo l'aspetto narrativo ad essere funzionale alla messa in scena. Lo shield infatti permetterà all'attore di mantenere l'espressività della parte inferiore del proprio viso e di migliorare la qualità acustica delle proprie esibizione. Rispetto alla mascherina chirurgica infatti lo shield permette di respirare con agio, facilitando così la dizione e la recitazione dell'attore, e di limitare il noioso rimbalzo del suono nella propria direzione.





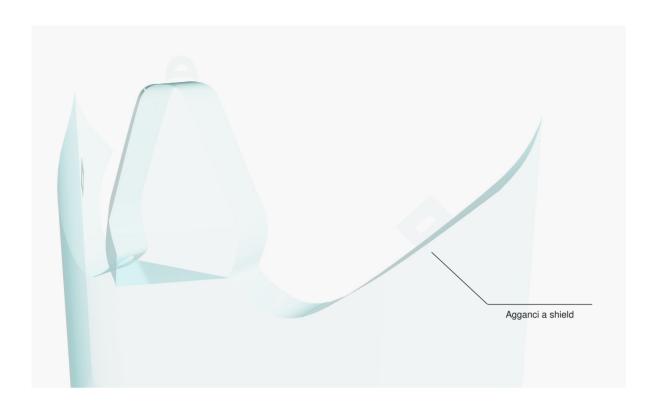


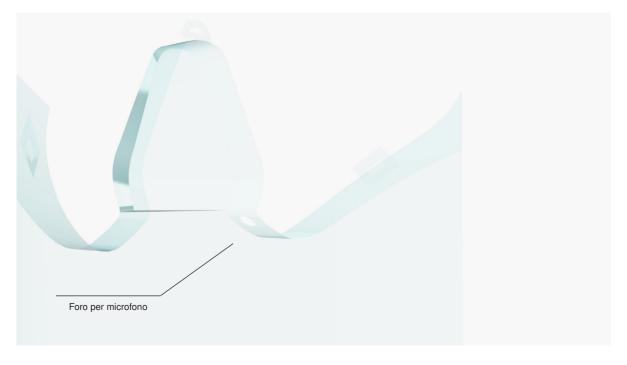
Possibilità di respirare più facilmente rispetto alle precedenti maschere



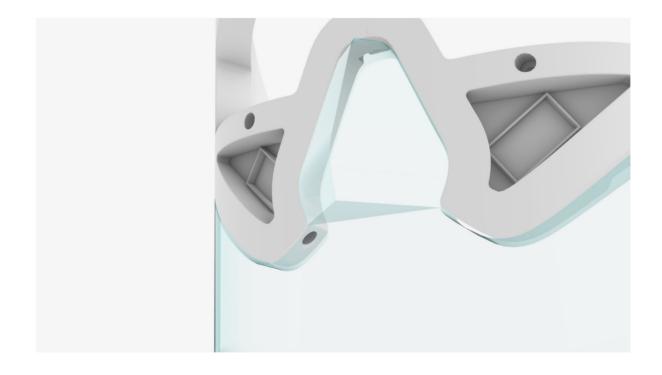
Leggibilità delle espressione facciale garantita e buona acustica

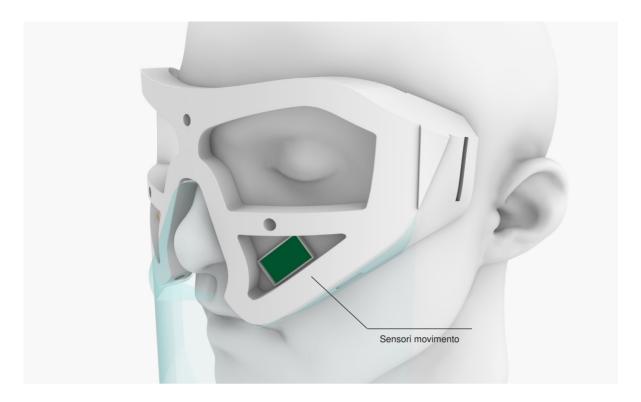












Vista anteriore

314

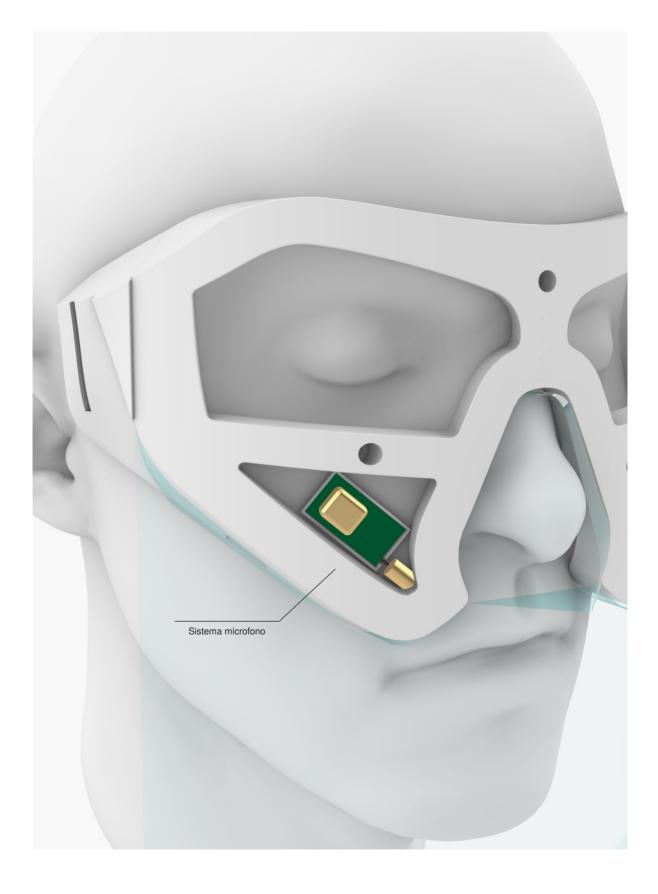
HARDWARE INCORPORATO

La presenza di una struttura standardizzata come il frame permette di ipotizzare l'introduzione di dispositivi tecnologici all'interno del sistema maschera.

I dispositivi, frutto delle esigenze ed insights ottenuti durante la fase di Field Research e della volontà di migliorare l'appetibilità commerciale del nostro prodotto, sono due: un sistema microfono e dei sensori di movimento.

Il sistema microfono -composto da microfono, ricevitore e batteriaderiva dall'esigenza evidenziata negli attori di avere sì una protezione nei confronti del virus ma non per questo rinunciare alla qualità audio dei propri spettacoli. Questo sistema inoltre facilita la comunicazione con gli utenti che seguiranno lo spettacolo da casa oltre che evitare interazioni ravvicinate tra attore e microfonista. La reference per il tipo di tecnologia da adattare al frame può essere un sistema cuffie come le Airpods, le quali al loro interno contengono un microfono, un trasmettitore e una batteria.

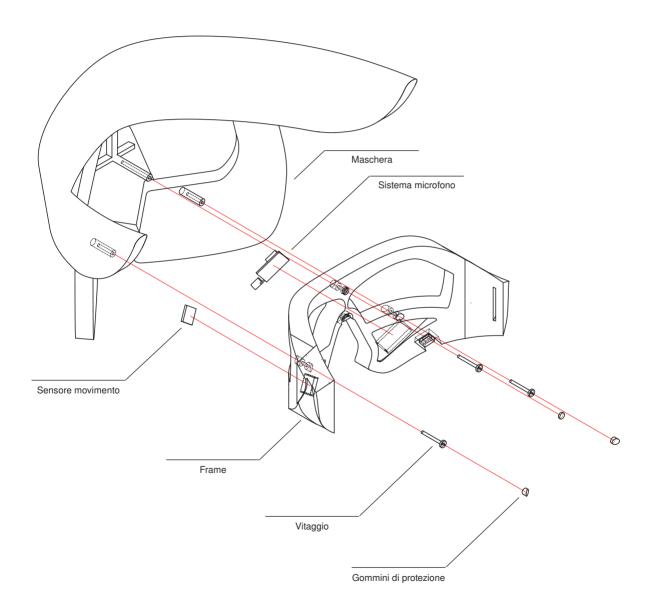
Per quanto riguarda i sensori di movimento, la finalità è quella di dare la possibilità al tecnico luci, truccatore e costumista di agire da remoto così da evitare assembramenti sul palco oltre che fornire nuove funzioni interattive allo spettatore (tutto ciò sarà spiegato meglio nella prossima sezione a nome "aspetti tecnico registici.)



ASSEMBLAGGIO MASCHERA-FRAME

Per quanto riguarda l'interazione tra maschera e frame si è studiato un tipo di assemblaggio che rendesse possibile l'adattamento delle maschere prodotte e fotografate dal maestro mascheraio e in seguito, grazie alla fotogrammetria, modellate in 3d dal fablab o start-up.

Alla maschera infatti, sia essa prodotta dal mascheraio o dalla start-up, basterà aggiungere degli inviti di forma cilindrica che saranno avvitati al corrispettivo alloggio presente nel frame.

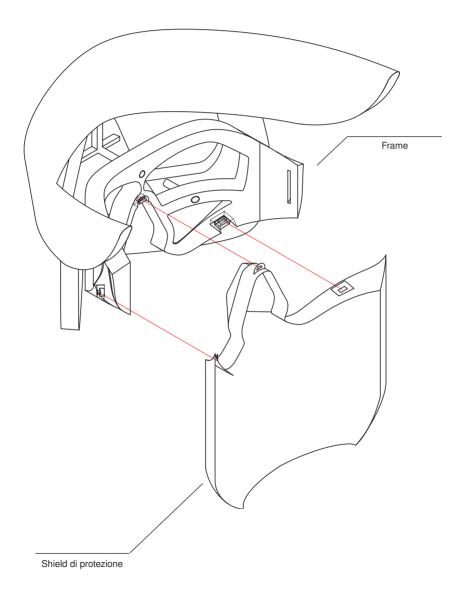


Scala 1:2

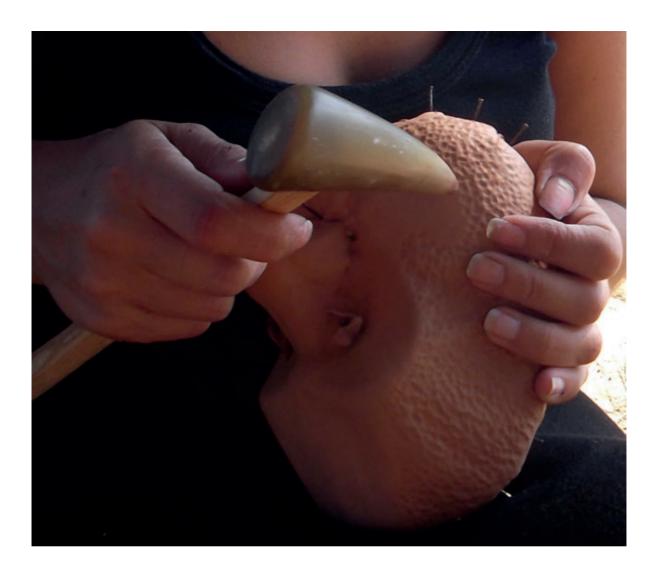
ASSEMBLAGGIO FRAME-SHIELD

La parte protettiva, ovvero lo shield, doveva essere resa parte integrante ma allo stesso tempo non vincolante del sistema maschera.

Il sistema ad incastro pensato per lo shield è stato quindi posto nella parte posteriore del frame, così da rendere facile e sempre disponibile l'estrazione della componente protettiva della maschera. Il sistema ad incastro è un riadattamento di ciò che già avviene negli shield con struttura stampata in 3d presenti sul mercato.



Scala 1:2



CREAZIONE MASCHERA

La lavorazione del cuoio è un processo molto lungo.

Una volta tagliato un pezzo di cuoio sufficiente a coprire la matrice, lo si deve immerge in acqua tiepida fino a quando non risulti morbido come un panno e quindi pronto per la lavorazione.

Si eliminano le parti in eccesso e si passa alla definizione della forma utilizzando diversi tipo di martelli e strumenti. Questa lavorazione fa si che il processo di creazione di una maschera si protenda per tutta l'intera giornata: dopo la prima battitura è necessario infatti lasciare riposare il cuoio per mezza giornata così da averlo maggiormente asciutto e quindi più pronto per la fase di lucidatura e definizione finale degli ultimi dettagli.

Può capitare che la maschera non si adatti al viso dell'attore e che quindi siano necessarie ulteriori correzioni e quindi altro tempo. Adattare il processo ai metodi di prototipazione e stampaggio 3d moderno potrebbe risultare interessante per tagliare questi tempi.

Apporto progetto

Nuovo metodo di acquisizione e modellazione positivo

Progettazione, modellazione e visualizzazione maschera

Prototipazione e stampaggio 3d maschera

Processo produttivo attuale

Preparazione

Bisogna coprire i capelli con del cellophane e spalmare tutto il viso con della vaselina mista ad olio; questo perché, se il gesso rapprendendosi si lega ai capelli o ai peli, una volta che viene tolto li strappa.

Creazione negativo e positivo viso attore

Una volta "isolato" l'attore, si possono realizzare il negativo e il positivo del suo viso. Per creare il negativo si dispone in maniera piuttosto grossolana il gesso sul viso dell'attore. Una volta asciugato si può staccare e procedere con la creazione del positivo: per realizzarlo basterà versare del gesso all'interno del negativo.

La scultura plastica

Una volta ottenuto il calco si lavora su di esso, modellando della plastilina o della creta nella forma della maschera desiderata.

Creazione negativo e positivo della scultura

Completato il processo di progettazione si attuano di nuovo i passaggi di calco in negativo e poi in positivo della maschera.

E' probabile che ci siano dei sottosquadra, quindi lo stampo deve essere composto da almeno due parti.

"Anteprima di stampa"

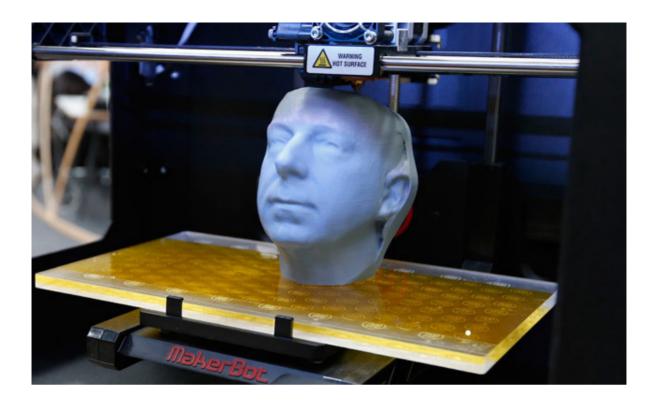
Si procede ora a lavorare il cuoio sulla matrice di gesso. Questa è una prova necessaria per capire se la maschera in scena funziona, o ha bisogno di cambiamenti, sopratutto per quanto riguarda l'interazione di questa con la luce.

Creazione positivo in legno

Una volta che si è certi della riuscita del modello si ricrea la stessa matrice sul legno scolpendolo.

Battitura e finitura della maschera in cuoio

Sul positivo in legno appena creato si andrà a "battere" il cuoio attraverso appositi strumenti.



STAMPAGGIO 3D

Con stampa 3D si intende la realizzazione di oggetti tridimensionali mediante produzione additiva, partendo da un modello 3D digitale. Il modello digitale viene prodotto con software dedicati e successivamente elaborato per poter comunicare in maniera efficiente con la macchina che realizza lo stampaggio.

La stampa 3D nasce nel 1986, con la pubblicazione del brevetto di Chuck Hull, che inventa la stereolitografia. Sembra quindi una tecnologia recente ma, in realtà, ha una storia molto lunga. Dal 1986 la stampa 3D si è evoluta e differenziata, con l'introduzione di nuove tecniche di stampa e di innumerevoli materiali con diverse caratteristiche, stampabili sia da soli che in combinazione.

A partire dal 2009, con la scadenza del brevetto 5.121.329 sulla tecnologia FDM, il costo delle stampanti 3D si è considerevolmente contratto, rendendole economicamente accessibili anche per creativi privati. Grazie anche a questo sgravio economico nasce il movimento dei Makers, degli artigiani "moderni" che fanno uso delle stampanti per realizzare piccole produzioni.

Questo modello potrebbe essere applicato anche alla nostra maschera aprendo a possibilità nuove come la riduzione e la differenziazione della distribuzione del peso.

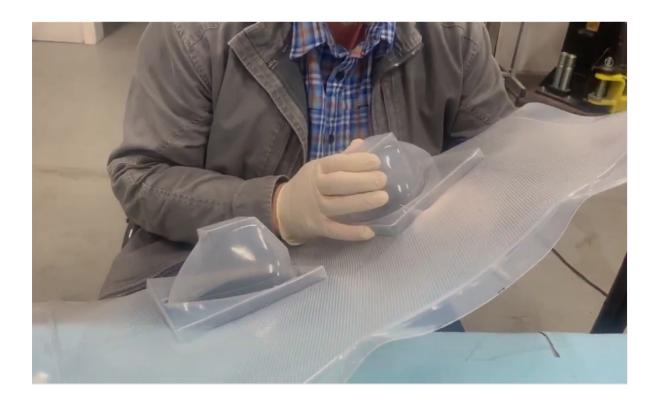
TERMOFORMATURA

La termoformatura è una tecnica di stampaggio di materie plastiche a caldo, a partire da lastre o film, sotto pressione o sotto vuoto.

La termoformatura permette di ottenere un buon risultato estetico del prodotto, senza ricorrere a lavorazioni supplementari. Dal punto di vista meccanico con la termoformatura si possono variare le caratteristiche dei pezzi termoformati, variando gli spessori di partenza del materiale, la sua composizione e l'aspetto estetico.

I prodotti termoformati vengono spesso ripresi per la loro finitura mediante taglio a robot, stampa serigrafica, ecc. Questa tecnica applicata a materiali trasparenti, come nel nostro caso, permette di ottenere prodotti ad elevato contenuto estetico e in maniera piuttosto economica e rapida. La termoformatura infatti ha tempi ridotti nella costruzione delle attrezzature necessarie (stampi, maschere di taglio e programmi robot) ed è per questo adatta a lotti di produzione non particolarmente elevati.

Con la crescita del movimento dei Makers, dell'artigianato moderno DIY in generale e della personalizzazione degli oggetti, i macchinari per la termoformatura hanno assunto dimensioni sempre più "domestiche" al fine di soddisfare la crescita di questo tipo di domanda.



ASPETTI TECNICO REGISTICI

In questa sezione andremo ad analizzare ciò che la nuova maschera ci permette di ipotizzare per quanto riguarda gli aspetti tecnico registici della nuova modalità di messa in scena progettata. Le nuove possibilità interattive e artistiche in questo campo derivano principalmente dalla presenza all'interno della maschera di un sensore di movimento.

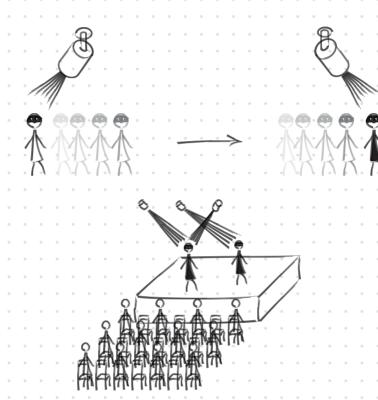
Se a questo sensore viene aggiunta una infrastruttura adeguata si possono raggiungere degli obiettivi importanti per quanto riguarda la riduzione degli assembramenti e il coinvolgimento dello spettatore, così da rendere più appetibile la fruizione online dello spettacolo e rendere potenzialmente più remunerativa la messa in scena online.

Online significa sì andare a viziare i rapporti dialettici tra attore e spettatore però vuol dire anche raggiungere potenzialmente qualsiasi utente in Italia o all'estero. Se l'esperienza viene remunerata a sufficienza la spesa nell'infrastruttura sarà allora giustificata.





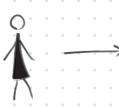
Dare la possibilità alle maestranze di agire da remoto così da ridurre assembramenti Rendere lo spettatore parte attiva dello spettacolo coinvolgendolo nella scelta del trucco e costumi



SPINF-OFF non per Commedia Arte

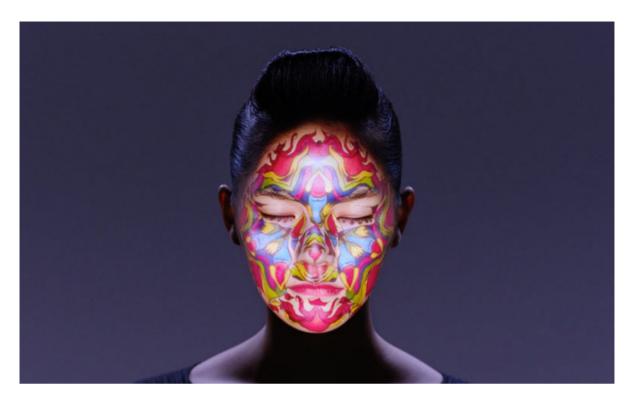


Possibilità di tracciare i costumi e proporli con visori





Possibilità di tracciare il trucco e proporli con visori



Omote | Nobumichi Asai

LUCI

I budget spesso ridotti dei teatri negli anni hanno lasciato spazio a poca sperimentazione nel campo illuminotecnico.

"Meet your creator" è una performance teatrale dal vivo / scultura di luce cinetica con droni quadrirotori, LED, specchi motorizzati e proiettori a testa mobile che danzano in una gioiosa celebrazione del robo-balletto della tecno-spiritualità.

É una sperimentazione che utilizza UAV (veicoli aerei senza pilota) semi-autonomi e programmati da computer come mezzo per deviare la luce e creare sculture di luce fluttuanti che ballano al ritmo della musica.

Qui ci troviamo di fronte a tecnologia ad altissimo costo sia per quanto riguarda l'hardware che per quanto concerne le spese di progettazione e ingegnerizzazione.

Nel nostro caso la presenza dei sensori di movimento nella maschera coadiuvata da un sistema che permette alle luci di girare e muoversi su se stesse potrebbe aggevolare una gestione in remoto delle luci di scena. Avendo un costante "puntatore" sul viso degli attori si potrebbe infatti passare da un attore all'altro senza la necessità di orientare il faretto manualmente ma con il semplice click di un pulsante relativo a ciuscuno di essi.

TRUCCO E

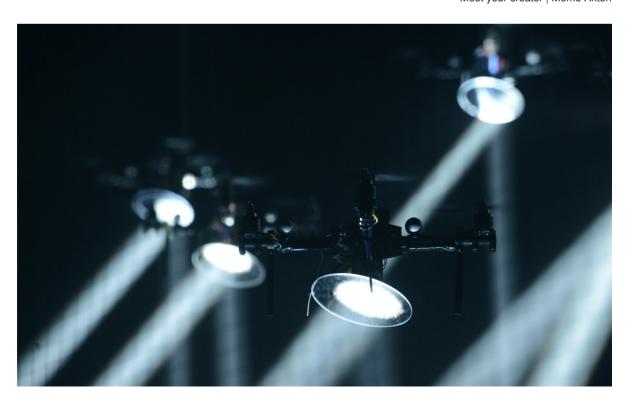
I truccatori e i costumisti sono le figure con cui il performer sta più a stretto contatto. In ottica Covid-19 non si tratta esclusivamente di un problema di distanza fisica ma anche di tempo in cui le due parti stanno vicine. Per questo motivo i pochi professionisti che hanno lavorato nello spettacolo, principalmente televisivi, hanno sempre utilizzato i dispositivi di protezione più efficaci sul mercato.

Con "Omote" l'artista giapponese Nobumichi Asai utilizza un sistema di motion capture per "truccare" attraverso la proiezione di immagini sul viso del performer.

È una suggestione forte però si potrebbe ipotizzare di utilizzare la presenza di sensori di movimento sul viso dell'attore per proiettare trucco e costumi sul performer. Il proiettato potrebbero essere visualizzato solo dagli utenti online, così da rendere più appetibile l'acquisto del biglietto, o anche da quelli in presenza.

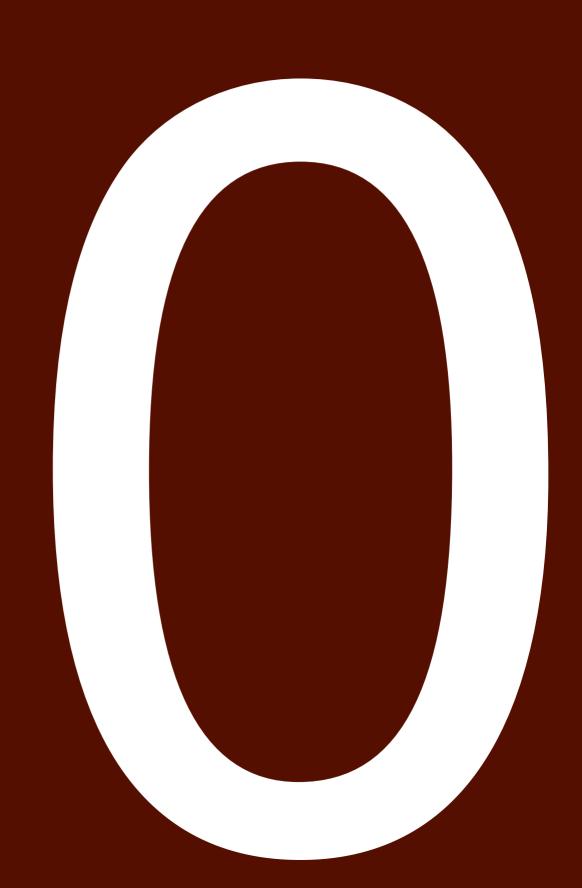
Tutto ciò gioverebbe non solo al rispetto delle norme di prevenzione sul palco ma anche durante la sua costruzione: truccatori e costumisti potrebbero progettare da casa tutto ciò che ritengono necessario per la performance. Si limiterebbero così le occasioni di contagio oltre che il grave dispendio di risorse economiche e "ecologiche (si pensi ai costumi che vengono poi dismessi).

Nulla vieta poi che anche il pubblico possa per esempio scegliere che abito fare indossare durante lo spettacolo aumentando così l'impatto interattivo oltre che l'appetibilità economica.



Meet your creator | Memo Akten

DESIGN DEL SERVIZIO



INTERATTIVITÀ

Nell'analisi sistemica del momento della messa in scena di uno spettacolo abbiamo cercato di capire cosa sia andato storto quando il teatro, a causa della pandemia, è passato da essere un evento dal vivo, in presenza, ad essere un fenomeno che poteva avvenire o in streaming, quindi a seguito di una registrazione, o in diretta su piattaforme come Facebook. Youtube o Twitch.

Come si è visto non c'è stato un singolo output di interazione tra attore e spettatore che non sia stato parzialmente o completamente compromesso con l'utilizzo delle due desuete metodologie di fruizione. Il teatro è infatti un momento di interazione fortissimo che, anche nel momento in cui ci fosse quarta parete, riesce a creare una relazione tra pubblico e spettatori.

Il nostro servizio cercherò di colmare questo gap riprendendo quella che è la più interattiva, democratica, rappresentativa e potenzialmente internazionale delle arti del teatro: la Commedia dell'Arte. A questa verranno forniti strumenti che possano preservare alcune delle istanza interattive che caratterizzano una messa in scena teatrale.

328

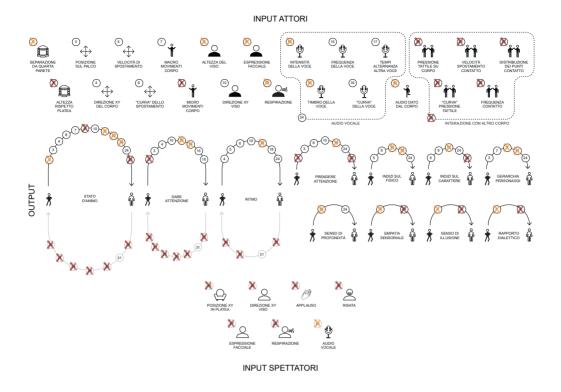
Stivalaccio Teatro ha portato in scena anche nell'estate del 2020 un Don Chisciotte in cui il pubblico veniva coinvolto.



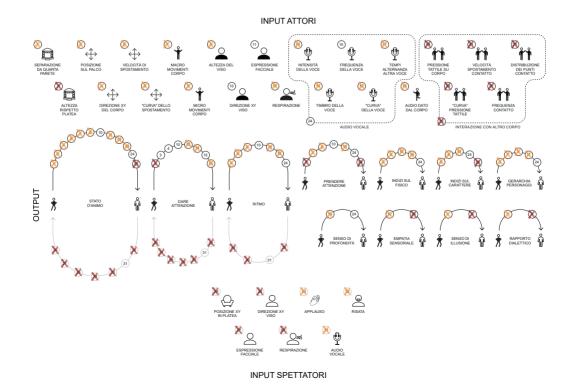
Design del servizio

Interattività

TEATRO IN STREAMING



TEATRO IN DIRETTA



MODALITÀ DI FRUIZIONE

Per quanto riguarda la di fruizione del servizio sono state scelte due modalità differenti.

Entrambe provengono dall'analisi e processazione dei casi studio individuati durante la fase di Desk Research.

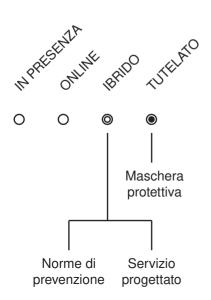
Nella prima modalità, quella maggiormente auspicata, il performer è protetto dal dispositivo di protezione precedentemente illustrato mentre l'utente è ibrido, ovvero una parte in presenza (distanziato) e una parte è online. Coloro che saranno online potranno giovare della nuova esperienza di fruizione che sarà esposta nelle prossime pagine.

Nella seconda modalità, l'attore è protetto con il dispositivo di protezione e tutti gli utenti saranno online fruendo della nuova esperienza interattiva.

Le due modalità dipendono strettamente dalle direttive ministeriali nel momento in cui questa, o un'altra pandemia, dovessero prendere luogo. Le direttive dipenderanno inprescendibilmente dalla contagiosità del virus. Nel caso del Covid-19 auspichiamo l'utilizzo della prima modalità in quanto consapevoli dell'importanza di una presenza fisica di almeno una parte degli spettatori e consci degli ottimi risultati ottenuti nei teatri con le norme di prevenzione del contagio (il "famoso" dato Agis di 1 contagiato durante tutta la stagione teatrale avvenuta tra il 15 giugno ad inizio ottobre 2020).

330

NUOVO SERVIZIO MODALITÀ NO.1





Design del servizio

Interattività

ANALISI CASI STUDIO

	SENIA	4	0	, piO
IT PP	ESENIA	NE BRIT	N AUT	LATO
(0	0	0	
0	•	0	0	
0	•	0	0	
0	0	•	0	
0	0		\circ	
	0		\circ	
0	0	0	•	
•	0	0	0	
\circ	\circ	0		

TEATRO

	SENIA	sk ic	0 4	LATO
17 b.	OKIL	AE BRID	457	v
•	0	0	0	
0	•	0	0	
0	•	0	0	
0	0	•	0	
0	0	•	0	
•	0	0	0	
0	0	0	•	
•	0	0	0	

ALTRI CONTESTI

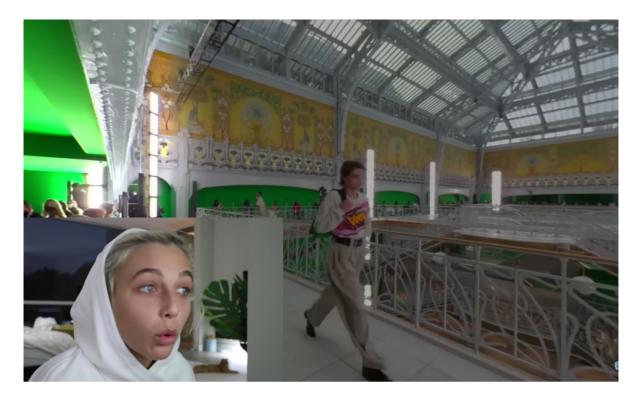
Legenda

- o Spettatore
- Performer
- Entrambi

NUOVO SERVIZIO MODALITÀ NO.2







Emma Chamberlain alla sfilata virtuale della collezione primavera-estate 2021 di Louis Vuitton

332

ISPIRAZIONE

Louis Vuitton ha offerto un'esperienza di passerella in realtà virtuale con un massiccio uso di green screen per la presentazione della collezione primavera-estate 2020-2021. La sfilata si è svolta presso i grandi magazzini LVMH La Samaritaine, recentemente ristrutturati, e l'evento è stato ripreso da telecamere a 360 gradi. L'uso di queste ha permesso agli spettatori a casa di muoversi con lo sguardo all'interno della passerella per vedere i modelli andare e venire. La Samaritaine è stata inoltre dotata di pannelli green screen a parete e pavimento per proiettare arte in movimento in tutto lo spazio della passerella.

La startup Bigscreen VR fondata nel 2014 mira a rivoluzionare l'intrattenimento e le culture lavorative offrendo uno strumento per guardare film, giocare ai videogiochi, navigare sul web, uscire con gli amici, incontrarsi per una riunione, il tutto in realtà virtuale. "La specialità della casa" è il cinema su grande schermo, in cui si dà l'opportunità di andare in un cinema virtuale per guardare film con altre persone. Tutti gli spazi di un cinema "reale" sono accessibili, si può parlare con gli altri utenti e perfino ordinare dei popcorn. Nel 2020, alla fine della prima ondata, l'ipocondria di Rovazzi lo ha portato ad inventarsi un modo particolare per presentarsi in studio al ty show E Poi C'è Cattelan.

Design del servizio



Gufo delle nevi, arte minimalista tedesca degli anni '60, porcellana

333

CONCEPT DEL SERVIZIO

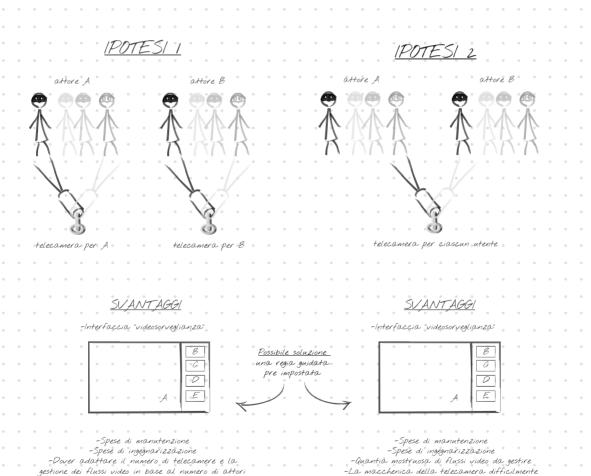
Per aumentare il livello di coinvolgimento dello spettatore si è deciso di optare per l'interattività intrinseca alla Commedia dell'Arte. Ciò non è stato ritenuto però abbastanza per rendere l'esperienza online sufficientemente interattiva.

È necessario infatti fornire una piattaforma che renda rapida ed intuitiva questa interazione onde evitare il rischio di incappare negli stessi errori individuati nei precedenti schemi sistemici di interazione attore-spettatore (pag. 95-96).

Si è deciso quindi di optare per una soluzione che coinvolgesse una telecamera a 360° e un semplice Google Cardboard, così da permettere all'utente di "navigare" la scena e interagire con gli attori in maniera facile e veloce.

precisione l'attore ci sarà sempre un

ninimo di lag tra segnale del sensore e telecamera

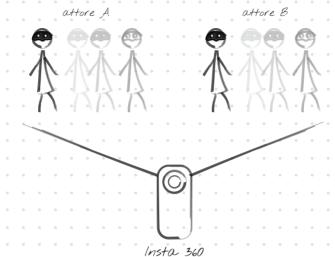


·coinvolti in una determinata messa in scena

-La macchenica della telecamera difficilmente

seguirà con precisione l'attore ci sarà sempre un minimo di lag tra segnale del sensore e telecamera

IPOTES1 3



VANTAGGI

Nessuna interfaccia



-Comunicare direttamente con attore attraverso microfono -Fare scelte attraverso riconoscimento vocale -Dare feedback all'attore attraverso microfono



COME

-Nel costo dell'abbonamento si aggiungono quei 15 euro (può riguardare anche spettacolo non di maschera) -si fornisce comunque la possibilità di guardarlo da schemo



336

TELECAMERA INSTA360

Arashi Vision Inc., che opera come Insta360, è un'azienda di fotocamere con sede a Shenzhen, Guangdong. Realizza action cam, telecamere a 360 gradi, software di editing per dispositivi mobili e desktop e telecamere 180-3D.

Insta360, oltre alle due linee di action cam "ONE" e GO" in cui si utilizza la tecnologia 360 per creare risultati video piatti tradizionali "riformulando" il video 360 in post-produzione, crea anche telecamere VR 360 realizzate per i professionisti. Questa linea include Pro, Pro 2 e Titan. Tutti riprendono contenuti ad alta risoluzione progettati per il consumo in VR o come tradizionali video 360.

Queste ultime in particolare quindi ci permetterebbero di fornire all'utente una visione completa a 360° di ciò che accade sul palco e di poterne fruire attraverso un visore.

Non solo, nel caso in cui l'utente non fosse avezzo all'utilizzo di visori, questo tipo di tecnologia dà la possibilità di trasmettere in diretta su piattaforme come Youtube un video tradizionale "piatto" ma che può essere "navigato" attraverso l'utilizzo del mouse. Probabilmente Youtube non garantirà il grado di monetizzazione del contenuto auspicato, però si potrebbe pensare di appoggiarsi altri tipi di piattaforme o al sito del teatro stesso.

GOOGLE CARDBOARD

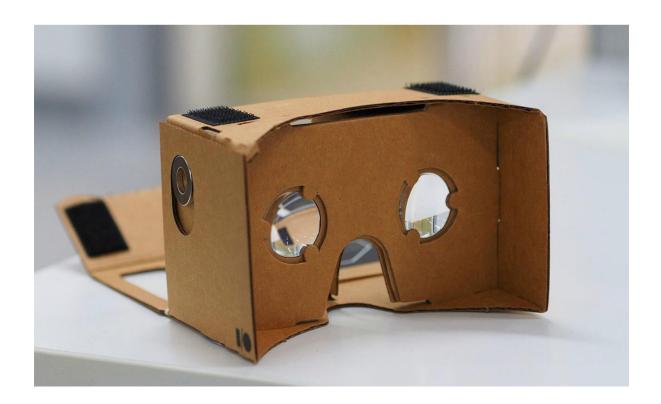
Google Cardboard è una piattaforma di realtà virtuale (VR) sviluppata da Google per l'uso con un supporto per indossare uno stereoscopio in realtà virtuale per smartphone.

Prende il nome dal suo visore di cartone pieghevole, la piattaforma è concepita come un sistema a basso costo per incoraggiare interesse e sviluppo nelle applicazioni VR.

Gli utenti possono creare il proprio visore da componenti semplici e a basso costo utilizzando le specifiche pubblicate da Google oppure acquistarne uno prefabbricato.

Per utilizzare la piattaforma, gli utenti eseguono applicazioni compatibili con Cardboard sul proprio telefono, posizionano il telefono sul retro del visore e visualizzano il contenuto tramite le lenti.

Nel nostro caso visto il contenutissimo costo (inferiore a 15 euro), Google Cardboard potrebbe essere uno strumento fornito all'utente nel momento in cui si abbona alla nuova stagione teatrale in risposta alla pandemia. Utilizzare Cardboard gli permetterebbe di essere a stretto con un device come il telefono che attraverso il microfono in esso integrato potrebbe essere in grado di mettere in comunicazione l'utente con l'attore così da potenzialmente ricreare le stesse dinamiche interattive di uno spettacolo dal vivo. In particolare l'utente con l'utilizzo di Cardboard e del cellulare potrebbe far percepire il proprio applauso, le proprie risate e comunicare scelte nel momento in cui gli fossero proposte.



337

ASPETTI TECNICO REGISTICI

L' UTILIZZO DELLA TELECAMERA 360° COME STRUMENTO IN PIÙ PER LA DIDATTICA DEL TEATRO E COME COLLETTORE DI CONTENUTI "DIETRO LE QUINTE" PER VALORIZZARE LA FIGURA DELL' ATTORE

338





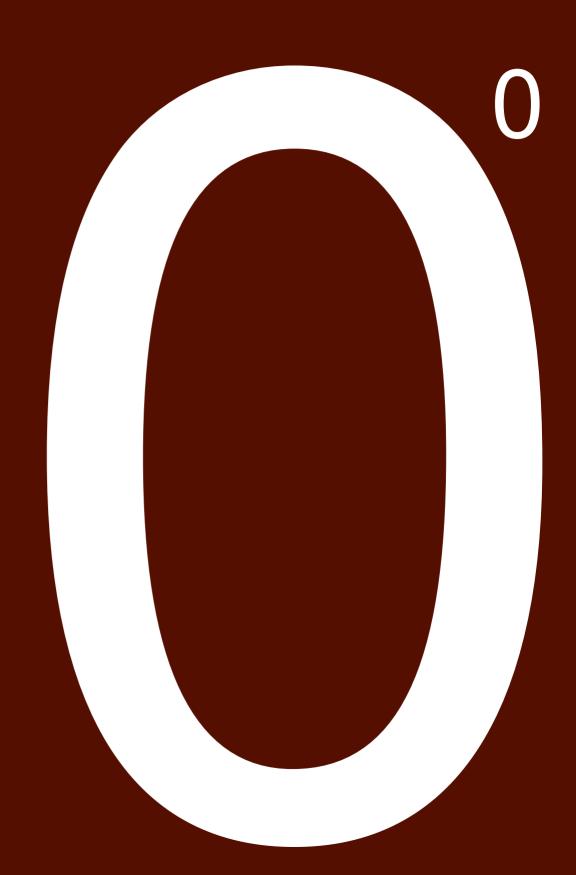
339

Una delle proposte fatte da attori come Natalino Balasso e Paolo Rossi durante il lockdown è stata quella di rendere gli spettatori partecipi delle prove degli attori. Perseguendo questa strada si sarebbero potuti in teoria limitare gli assembramenti aumentando il "volume", in termini di ore, dei contenuti forniti allo spettatore. Questa proposta inoltre mirava a valorizzare la figura dell'attore che, come registrato nelle parole e negli insights degli intervistati, viene spesso confuso come un artista il cui talento non è frutto del lavoro ma di una dote naturale.

La presenza della telecamera 360° ipotizzata nelle precedente sezione ci permette valutare la possibilità di fornire agli spettatori online l'accesso a contenuti premium come "l'occhio sulle prove". Questo non solo in ottica di valorizzazione della figura dell'attore ma anche di aumentare l'appetibilità e la "sostanza" dell'offerta online del teatro.

Avere un "occhio" sempre presente in scena infine potrebbe aiutare i registi nella didattica. Molti infatti hanno riportato difficoltà nella registrazione e montaggio delle prove e lezioni fornite ai propri allievi. Il materiale ottenuto dalle telecamera 360° svincola il regista da scelte artistiche di ripresa delle prove, permettendo, anche gli allievi, di focalizzarsi su qualsiasi attori in qualsiasi istante.

APPENDICI E RIFERIMENTI



SITOGRAFIA E BIBLIOGRAFIA

INTRODUZIONE

Sitografia

Shammah A.R. (2020, 20 novembre) "Contro l'indifferenza la forza del pensiero". https://www.facebook.com/watch/?v=821230355117419

1 · IL TEATRO

Bibliografia

Ciammaichella M.,Liva G. (dicembre 2019). "Representation and Communication Strategies of the Urban Staging, between Visual and Performing Arts", in TRIA vol. 12, n. 2. Università degli studi "Federico II" Napoli, pp. da 105 a 107.

De Biase O. (2014)."Il metodo Strasberg in dieci lezioni. Introduzione ai fondamentali della formazione attoriale". Dino Audino editore, pp. 128.

Molinari C. (2014). "Storia del Teatro". Edizioni Laterza, pp. 346.

Monteverdi A.M. (2020). "Leggere uno spettacolo multimediale. La nuova scena tra video mapping, interaction design e intelligenza artificiale". Dino Audino editore. pp. 160.

Ruffini F. (2003) "Stanislavskij. Dal lavoro dell'attore al lavoro di sé". Edizioni Laterza, pp. 184.

Sitografia

Colab Theatre Productions. (n.d.). Fifth Column. https://www.colabtheatre.co.uk/fifth-column

Costa, L. (2020). *Drammaturgia e teatro.* #Maestri. RayPlay.

https://www.raiplay.it/video/2020/05/mae-stri-lella-costa-drammaturgia-e-teatro-7aeb-24bf-2e2a-4a1f-8a04-8750dc37f347.html

Focus. (28 giugno 2002). *Tecnologia Cos'è un ologramma, e come si ottiene?*.

https://www.focus.it/tecnologia/innovazione/cose-un-ologramma-e-come-si-ottiene

lalongo, K. (n.d.). *Interpretazioni secondi anni professionali*. http://teatroazione.org/app_materie/interpretazione_ialongo-Stanislavskij.php

Medianovachannel. (18 marzo 2013). *Carmelo Bene: Cos'è il Teatro ?!*. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=LY7jnzj-8Gu4&t=281s

Monè, R. (20 novembre 1992). *L'uomo che vive due volte*. https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/1992/11/20/uomo-chevive-due-volte.html

Monteverdi, A.M. (n.d.) *Per un teatro tecnolo-gico internazionale. Alcuni esempi.* Academia. https://www.academia.edu/5549844/Per_un_teatro_tecnologico_internazionale

Monteverdi, A.M. (8 marzo 2015). Verso una nuova scrittura scenica.

https://www.annamonteverdi.it/digital/verso-una-nuova-scrittura-scenica-dagli-atti-del-convegno-creation-numerique-les-nouvelles-ecritures-sceniques-2003-2004/

Simonov, P.V. (1962). *Il metodo Stanislavskij e la fisiologia delle emozioni.* https://www.teatrodinessuno.it/doc/stanislavskij/fisiologia-emozioni

Stein, S. (6 maggio 2020). With real theaters closed, actors are turning to virtual reality. https://www.cnet.com/news/with-real-theaters-closed-actors-are-turning-to-virtual-reality/

TheaterVR. (n.d.). Synthesis of theater and cinema in Virtual Reality. https://theatervr.xyz/

Treccani. (n.d.). *Teatro in vocabolario*. https://www.treccani.it/vocabolario/teatro/

Wikipedia. (22 gen 2021). *Teatro Greco.* https://it.wikipedia.org/wiki/Teatro_greco

2 · IL TEATRO ITALIANO

Bibliografia

"Annuario dello Spettacolo 2018". A cura dell'Osservatorio dello Spettacolo della SIAE, pp 235.

Bastia E. (A.A. 2011-2012). "Il Marketing Management nelle imprese di Performing Arts" (tesi). ISTEI - Dipartimento di Economia, Metodi Quantitativi e Strategie di Impresa Dottorato in Marketing e Gestione delle Imprese. Università Degli Studi Di Milano – Bicocca, pp. da 48 a 59, pp. da 151 a 158.

Crociata A., Maselli A.R., Sartucci S., Stumpo G. (29 dicembre 2006). *Le statistiche culturali per lo spettacolo. Rapporto finale.* MiBAC, Osservatorio dello Spettacolo. pp. 61.

Ferrone, S. (2014). "La Commedia dell'arte.Attrici e attori italiani in Europa (XVI-XVIII secolo)". Piccola Biblioteca Einaudi. pp. 418.

IMprota. (2008). "Il Teatro come opportunità di Marketing per le imprese", MiBAC, Osservatorio dello Spettacolo. pp. 116.

Maselli A. R., Stampo G.(2005). "Analisi della gestione dei flussi finanziari per il settore dello spettacolo dal vivo con particolare riferimento alla difformità tra erogato ed effettivo investimento nelle singole attività". MiBAC, Osservatorio dello Spettacolo, pp da 12 a 23.

Nobile, C. (A.A. 2014 - 2015). "La rete del valore nell'attività teatrale: Analisi del caso del Teatro Lux di Pisa". (Tesi). Universitá Degli Studi Di

Pisa, Dipartimento di Scienze Politiche Corso Di Laurea Magistrale In Comunicazione D'impresa e Politica Delle Risorse Umane, pp. da 61 a 70.

Sitografia

lammi. (10 febbraio 2013). *Dario Fo about Com-media dell'arte, improvisation*. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=qQrT9x84JqA

lammi. (10 febbraio 2013). *Dario Fo about Commedia dell'arte in Italy - Language - Ono-matopee.* YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Qzfweae6axA

Il Melograno. (n.d.) *Storia del Teatro nelle città d'Italia.* https://www.melogranoarte.it/storia-del-teatro-nelle-citta-ditalia/

Italian Culture. (n.d.) *Teatro Italiano*. http://www.italianculture.net/teatro.html

Manzini, A. (7 febbraio 2018). *La realtà amatoriale in Italia.* https://www.teatronero.com/la-realta-amatoriale-italia/

Monetta, M.(n.d.). Le Maschere della Commedia dell'Arte. "Tutto ciò che è profondo ama la maschera" Friedrich Nietzsche. https://www.teatrodinessuno.it/maschere-commedia-arte

Pantakin. (11 giu 2020). #chiacchieredellarte episodio 11: Maschere e palchetti con Stefano Perocco di Meduna. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=UVKpQVunLmw&t=925s

Teatro per tutti. (23 novembre 2020). *La commedia dell'arte.* https://www.teatropertutti.it/approfondimenti/teatro-nella-storia/commedia-dell-arte/

WebmodanetTV. (5 nov 2012). *La Commedia dell'Arte. Conferenza Spettacolo: Maschere e Mascheramenti. Carlo Boso.* YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=kGNIISyAt-Tk&t=771s

Wikipedia. (2 dic 2020). *Commedia dell'arte*. https://it.wikipedia.org/wiki/Commedia_del-l%27arte.

3 · COVID-19 E TEATRO

Sitografia

AGI. (25 febbraio 2020). *Il coronavirus fa saltare 7.400 spettacoli in una settimana. Persi 10,1 milioni.* https://www.agi.it/spettacolo/news/2020-02-25/coronavirus-spettacoli-cancellati-perdite-cinema-teatri-7213920/

ANSA. (Milano, 24 ott). *Covid: focolaio alla Scala, coro e fiati in quarantena.* https://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/teatro/2020/10/24/covid-focolaio-alla-scala-coro-e-fiati-in-quarantena_c63356bb-0bc4-48f9-b642-8099819fc-c2a.html

ARS Toscana. (11 gennaio 2021). *Coronavirus: sintomi, trasmissione, incubazione, prevenzione.* https://www.ars.toscana.it/2-articoli/4247-coronavirus-2019-ncov-cina-cosa-e-trasmissione-incubazione-sintomi-assistenza-clinica-prevenzione.html

Baldini, C. (10 settembre 2020). *Teatri chiu-si come tombe: la 'ferita' della cultura nel post-Covid.* https://www.intoscana.it/it/articolo/teatri-chiusi-come-tombe-la-ferita-della-cultura-nel-post-covid/

Bandettini, A. (8 settembre 2020). *Teatro, successo di pubblico per la stagione estiva: "La gente c'è e ha voglia di cultura"*. https://www.repubblica.it/spettacoli/teatro-danza/2020/09/08/news/spettatori estate-266623807/

Capra, F.M. (28 ottobre 2020). *Milano, focola-io al Teatro alla Scala: Ats dispone quarantena per tutta l'orchestra*. https://www.fanpage.it/milano/milano-focolaio-al-teatro-alla-scala-ats-dispone-quarantena-per-tutta-lorchestra/

Curtolo, A. (27 ottobre 2020). *Il grido di dolore dei teatri, che sono luoghi sicuri e hanno avuto un solo contagio.* https://www.ilsole24ore.com/art/il-grido-dolore-teatri-che-sono-luoghi-sicuri-e-hanno-avuto-solo-contagio-ADJaTYy

Eolo. (29 ottobre 2020). Teatro alla Scala, dopo il focolaio si lavora per "salvare" la prima del 7 dicembre. https://tg24.sky. it/spettacolo/2020/10/29/prima-scala-covid?awc=20730_1605520866_492a124e91126e-504c521eb99032e06d

FIPPA. (n.d.). *Tabella di calcolo rischio contagio.* https://www.fippa.it/wp-content/uploads/2020/10/rischio-contagio-mascherina.jpg

Fondazione Centro studi DOC. (n.d.). *Corona Virus e mondo dello spettacolo*. http://www.centrostudidoc.org/2020/03/11/coronavirus-e-mondo-dello-spettacolo-stima-impatto-e-conomico/

Gemmi F., Bassetti A. (20 marzo 2020). *Persistenza del Coronavirus SARS-CoV-2 sulle superfici: un aggiornamento.* http://www.infezioniobiettivozero.info/9-infection-control/88-persistenza-coronavirus-sars-cov-2-su-superfici-aggiornamento

Il sole 24ore. (n.d.). *Cose che noi umani*. https://lab24.ilsole24ore.com/storia-coronavirus/

Manfredi, B.M. (28 ottobre 2020). *Covid: 6 nuovi casi, orchestra Scala in quarantena*. https://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/teatro/2020/10/28/covid-6-nuovi-casi-orchestra-scala-in-quarantena_7973e9aa-64f9-4d61-8541-5e2a39577de4. html

News Coronavirus. (1 giugno 2020). *Coronavirus: sintomi, trasmissione, incubazione, prevenzione.* https://news-coronavirus.it/coronavirus/coronavirus-crisanti-cosi-ho-violato-le-regole-sui-tamponi-e-ho-fatto-bene/

News Coronavirus. (1 settembre 2020). Coronavirus, qual è il giusto distanziamento fisico, due metri o uno? La tabella per calcolarlo. https://news-coronavirus.it/coronavirus/coronavirus-qual-e-il-giusto-distanziamento-fisico-due-metri-o-uno-la-tabella-per-calcolarlo/

Oliviero Ponte di Pino. (28 mar 2020). *Le Buone Pratiche del Teatro 2020 in @Bolzano29.* YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=w-d242w9YB5M&t=1391s

Oltheatre. (n.d.). *Linee guida anti Covid-19 spettacoli dal vivo e cinema*. https://www.oltheatre.it/linee-guida-anti-covid-19/

PAC. (28 luglio 2018). FUS che fusse la volta buona:ecco chi ha preso i soldi. http://www.pa-neacquaculture.net/2018/07/28/

Presidenza del Consiglio. (n.d.). *Coronavirus, le misure adottate dal Governo.* http://www.governo.it/it/coronavirus-misure-del-governo

Prima online. (22 aprile 2020). Franceschini (Mibact): oltre ai 130 milioni per cinema e spettacolo, 20 milioni a settori esclusi da Fus. https://www.primaonline.it/2020/04/22/305534/franceschini-oltre-ai-130-milioni-per-cinema-e-spettacolo-20-milioni-a-settori-esclusi-da-fus/

Rai news. (n.d.). *Milano. Scala, salta la "Prima" del 7 dicembre: si lavora al "piano B".* http://www.rainews.it/dl/rainews/articoli/scala-mila-no-salta-prima-piano-b-b70a1046-aef8-4de5-9155-610f99bf2ab8.html

Teatro e critica. (24 aprile 2020). 20milioni alle realtà non finanziate dal Fus. Firmato il decreto. https://www.teatroecritica.net/2020/04/20milioni-alle-realta-non-finanziate-dal-fus-firmato-il-decreto/

Valle d'Itria news. (6 ottobre 2020). *A teatro in sicurezza. Tutti i numeri della stagione estiva di Arti.* https://www.valleditrianews. it/2020/10/06/a-teatro-in-sicurezza-tutti-i-numeri-della-stagione-estiva-di-arti/

Wikipedia. (n.d.). *Covid-19*. https://it.wikipedia. org/wiki/COVID-19

Zafra M., Javier Salas. (n.d.). *Un salotto, un bar e una classe:così si trasmette il contagio per via aerea.* La Repubblica. https://lab.re-pubblica.it/2020/coronavirus/cosi-si-trasmet-te-il-contagio-in-un-salotto-un-bar-e-una-classe/?ref=RHTP-BH-I271984803-P1-S1-T1

4 · INTERVISTE

Bibliografia

Fo, D. (1987). "Manuale minimo dell'attore". Editrice Franca Rame, pp. 382.

Sitografia

Accademia dei Filodrammatici. (n.d.). *Ambra D'Amico*. https://accademiadeifilodrammatici.it

/docenti/ambradamico

Accademia dei Filodrammatici. (n.d.). *Paola Bigatto.* http://accademiadeifilodrammatici.it/docenti/paola-bigatto/

Accademia di Belle Arti Carrara. (n.d.) *Massimo Cittadini*. https://www.accademiacarrara.it/it/docenti/massimo-cittadini

Dedalo Furioso. (n.d.). *Davide Dolores*. https://www.dedalofurioso.it/davide-dolores/

IUAV Venezia. (n.d.). *I docenti. Massimiliano Ciamaichella.* http://www.iuav.it/Ateneo1/docenti/design-e-a/docenti-st/Massimilia/index.htm

QuestionPro. (n.d.). What is Field Research: Definition, Methods, Examples and Advantages. https://www.questionpro.com/blog/field-research/

Weigh Station. (n.d.). *Marina Conti.* https://weighstation.eu

7 · CASI STUDIO

Sitografia

Per questo capitolo sono stati consultati in particolare queste pagine:

Monteverdi, A. (3 luglio 2020). Nasce la rivista UniMi Connessioni Remote: Artivismo_Teatro_Tecnologia in omaggio a Giacomo Verde. https://www.annamonteverdi.it/

Santarcangelo Festival. *Santarcangelo Festival 2050*. https://www.santarcangelofestival.com/

Wired. (n.d.). Coronavirus. https://www.wired.it/

9 · DESIGN DI PRODOTTO

Sitografia

Geri, G. (A.A. 2013/2014). "Smascherati - Strategie e prodotti per un Centro di Innovazione e Sviluppo della Maschera". (Tesi di Laurea Magistrale in Design del Prodotto per l'Innovazione). Politecnico di Milano, pp.164.

Vi metto alla fine, non perchè non siate abbastanza importanti da essere messi all'inizio, ma perchè se sono arrivato fino a qui, fino alla fine della tesi, fino alla fine della mia carriera universitaria, fino a questa tappa fondamentale della mia vita è grazie a voi, che mi avete:

supportato quando c'era bisogno di tener duro.

corretto quando stavo prendevo la strada sbagliata e **ispirato** con i mille colori che caratterizzano ognuno di voi.

Voglio quindi ringraziare dal profondo del mio cuore:

i miei Genitori, con la g maiuscola. la mia sorellona e il suo fantastico moroso. le mie due cheerleader Gabriella e Mariangela, i "Maestri" Camilla e Stefano. i "Pasticcini" Maria, Sofia, Andrea. Cesare, Edoardo, Marco e Matteo, i mitici "Alle Fagioli" Alessia. Benedetta, Cecilia, Elisa, Francesca Isabella, Rosa, Susanna, Antonio, Alessandro M., , Alessandro R., Damiano, Daniele (che è il vero nome di "Dini"), Levi, Marco, le 3 operaie cinesi Silvia, Alessandra L. e Alessandra S.. l'unica e insostituibile Veronica. le "Cotolette" Andrea e Francesca. la super fucsia coinquilina Isabella e i miei 3 "Angeli del Politecnico" Fabiana, Alessandro e Federico.

Vorrei ringraziare inoltre i professori che mi hanno aiutato:

il mio relatore Andrea Di Salvo

che, nonostante il pargolo, è riuscito a direzionare un altro "pazzo scatenato" che spero gli sia rimasto un po' nel cuore, il professor Massimiliano Ciammaichella che ha dimostrato una disponibilità veramente incredibile e che, con il suo entusiasmo, mi ha inebriato nei momenti più difficili della tesi, la mia "guida spirituale" ormai che è il professore Davide Turrini, coraggioso e stoico lettore dei miei flussi di coscienza progettuali, la professoressa Ambra D'Amico, la prima persona nell'ambito teatrale che ho incontrato per questa tesi, il faro che ha illuminato la strada, nonchè apprezzatissima consigliatrice di brani fantastici, la professoressa Paola Bigatto, che è riuscita a farmi capire veramente il valore e le sfumature del teatro e che ha reso possibile quello che è stato il momento più importante della tesi, ovvero l'esperienza in Accademia con il professor Michele Modesto Casarin, una persona incredibile che se penso a quello che ha fatto per me e quello che mi ha dato a livello personale, fatico a non commuovermi.

